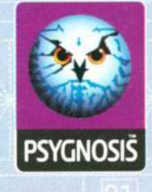


FUN GENERATION
Heft 11•96
November 1996
Österreich: ...48 ÖS
Schweiz: ...5,80 Sfr
Luxemburg: 140 LFR
Italien: ...7900 Lit
DM
DM 1.50
Das Videospiele Magazin
3DO • NINTENDO • SEGA • SONY
CRASH BANDICOOT
PlayStation
JUMP'N RUN IN PERFEKTION!
EXHUMED
SEGA SATURN
EX-TRA COOL!
EX-UND HOPP!
EX-HUMED!
TUNNEL B1
PlayStation
DAS NEONLICHT IM SPIELE-DSCHUNGEL!
SPIELEND INS JAHR 1997
ECTS LONDON
ALLE HITS AUF EINEN BLICK


wipEout
2097
50K A-G RACING
FEEL THE RUSH


PlayStation


PSYGNOSIS





A Letter From The Editor...

Liebe Leser,

kaum hat sich der Sommer, der keiner war, verabschiedet, spüren wir die ersten Vorwehen des Weihnachtsgeschäftes. Auf den beiden großen Messen der letzten Zeit wurden wir praktisch mit Vorabversionen, Testmustern und News überschüttet. Jeder möchte sein Spiel aus der Masse der ca. 350 neuen Titel, die zwischen Vor- und Nachweihnachtsgeschäft erscheinen werden, herausgehoben wissen. Sega liefert mit dem brillanten Fighting Vipers, dem Partygame Virtua Cop 2 oder dem 3D-Shooter Exhumed hervorragende Argumente für den Saturn. Sony hält mit Tekken 2, Crash Bandicoot oder Destruction Derby 2 dagegen, nur Nintendo vertagt die letztendliche, diesmal absolut verbindliche und definitive Markteinführung des Nintendo 64 auf den 1. März 1997 zum Kampfpreis von 399.- DM (ohne Spiel versteht sich). Wenn es den Begriff der ‚schweren Geburt' noch nicht geben würde, Nintendo hätte mittlerweile sämtliche Copyright-Rechte darauf. Seit Ende 1993 ist das Nintendo 64 nun schon im Gespräch, trotzdem blieb der erwartete Erfolg nach dem Japan-Release im Juni bisher aus.

In Wiesbaden ging die Deutschland-Premiere des 64-Bitters über die Bühne, und Nintendo of Europe ließ mit prominenter Rückendeckung in Form des genialen Meisters Miyamoto die Muskeln spielen. Etwas weniger imposant, dafür weitaus näher am Publikum, präsentierten wir uns auf der CeBIT Home in Hannover. Dort trafen wir viele von Euch Lesern und hatten jede Menge Spaß, auch einmal direkt mit Euch sprechen zu können.

Das dritte und vielleicht interessanteste Event des Monats war die ECTS in London. Auf der größten europäischen Video- und Computerspiele-Messe wurden große Teile des oben angesprochenen Weihnachtspäckchens gezeigt. Besondere Highlights waren bspw. die Nintendo 64-Version eines indizierten und damit unaussprechlichen 3D-Shooters, die Produkte der Mindscape-Gruppe Bourdeaux und der Auftritt von Shiny Entertainment. Doch mehr von allem in dieser FUN GENERATION.

Götz Schmiedehausen,
Chefredakteur

Sie verdienen Millionen im Jahr. Manche werden langsam verrückt
Der gnadenlose Streß der Zocker

Qualle: Bild-Zeitung



INHALT 11/96

NOVEMBER 1996

FEEDBACK



BACKSTAGE



Hot!

SOFTWARE-NEWS

SPECIAL

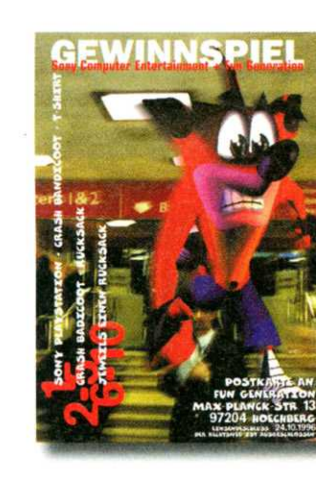


PREVIEWS



PERSONALITY

GEWINNSPIELE



FIRST AID

Die Top 9 des Monats!

Crash Bandicoot



Seite 55-58

X-Com: Terror From the Deep



Seite 60-61

Die Hard Trilogy



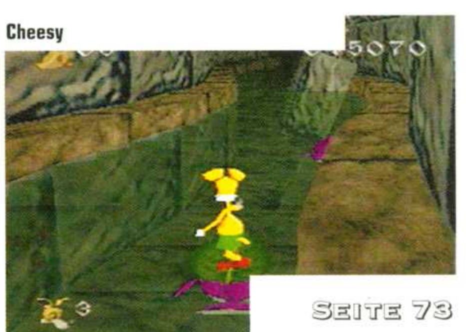
Seite 64-66

Tunnel B1



Seite 70-71

Cheesy



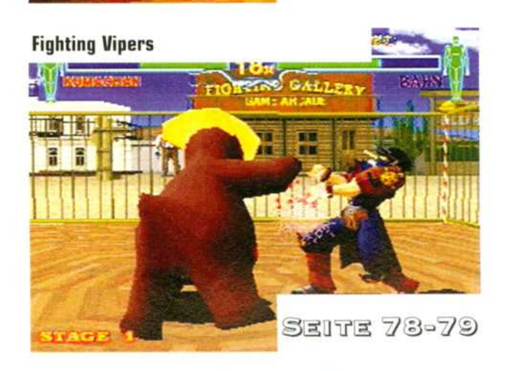
Seite 73

Blam! Machinehead



Seite 74-75

Fighting Vipers



Seite 78-79

Exhumed



Seite 80-81

Three Dirty Dwarves



Seite 82-83

Crash Bandicoot

Spiel des Monats ab Seite 55

Spiele Tests



RADIKAL

1. Das Layout ist zu übersichtlich und zu klar gegliedert. Der Leser muß arbeiten!
2. Die Rubrik First Aid ist zu lang.
3. Die Codepage gehört ersatzlos gestrichen.
4. Das Papier ist Scheiße. Es saugt sich schnell mit Wasser voll.
5. Die Inserenten bieten Konsolen und Spiele zu billig an. Die Inflation ist der Tod eines jeden Kults.
6. Die WONZ-Comics sind eine Schande. Der Zeichner gehört gefeuert.
7. Der Redakteur in Ausgabe 9/96 mit der PC-Engine in der Hand muß Geschäftsführer werden.
8. Leser, die zugeben, Konkurrenzblätter zu lesen, müssen von CD-Aktionen und Gewinnspielen ausgeschlossen werden.
9. Götz sieht auf den Fotos nicht gut aus. Er soll ein Medikament nehmen. ***Sebastian Rudolf, Brilon***

FG: *1. Manche kritisieren auch, wir wären zu gut und zu informativ! Doch wir denken, es ist besser dem Leser die Arbeit abzunehmen. Sonst könnten wir ja einfach schreiben: „Schaut Euch die Spiele doch selber an, wenn Ihr wissen wollt, wie gut sie sind!“ Naja, manche Zeitschriften machen das ja im übertragenen Sinne, dafür sind die aber auch unübersichtlich und nicht klar gegliedert.*

2. Die First Aid-Seiten sind exakt genauso lang wie alle anderen Seiten, nämlich genau 29,7 cm!

3. In welcher Farbe?

4. Wir denken über eine imprägnierte Sonderauflage für stark transpirierende Leser nach.

5. Wenn Du Exklusivität willst, mußt Du Sendungen mit Thomas Koschwitz schauen.

6. Wenn wir jeden feuern würden, der nachgewiesenermaßen eine Schande darstellt, könnte niemand diesen Satz zu Ende sch

7. Stimmt! Seine Vorschläge, das Betriebsvermögen in antiken Master System- und PC Engine-Modulen anzulegen, hört sich sehr vielversprechend an.

8. Die liest wirklich jemand? Ehrlich?

9. Er sieht so gut aus wie jeder, der kurz zuvor eine Familienpackung Koffeintabletten, die in einem Liter Red Bull aufgelöst wurden, zu sich nahm, um den redaktionsinternen Track & Field-Rekord zu brechen ***(Don't try this at home!)***

FRAGEN, LOB ODER WÜNSCHE ??

SCHREIBT AN:
FUN GENERATION
MAX-PLANCK-STR. 13
97204 HÖCHBERG

FG MIT DEMO-CD?

Hallo FUN GENERATION-Team!! Zuerst möchte ich Euch zu diesem Magazin gratulieren, das ich sehr gerne und regelmäßig lese. Dann möchte ich zu der Frage aus der FG 10/96 Stellung beziehen, ob die **FUN GENERATION** ein Poster braucht. Ich würde sagen ja, es wäre nicht schlecht, ein Poster von aktuellen Spielen oder Themen reinzulegen. Es wäre zudem schön, wenn das Poster groß wäre. Jetzt habe ich noch ein paar Fragen an Euch:

1. Kommt Command & Conquer auch für die PlayStation, und wenn ja, wann?

2. Habt Ihr Cheats oder Game Buster-Codes für Resident Evil dt.? Wenn ja, druckt sie bitte in der nächsten FG ab.

3. Habt Ihr schonmal daran gedacht, die FG teilweise mit Demo-CD und teilweise ohne CD auszuliefern.

4. Ich habe gehört, daß Resident Evil 2 in Japan vielleicht sogar noch vor Weihnachten zu haben sein wird. Wann erscheint das Sequel in Deutschland bzw. Europa?

Es wäre nett, wenn Ihr mir weiterhelfen könntet. Schönen Tag noch, und viel Glück mit Eurer Zeitschrift in der Zukunft. Euer treuer Leser ***Jürgen Alzner***

→

*Noch sind wir stark am überlegen, ob wir die **FUN GENERATION** zukünftig mit einem Poster versehen. Der eigentliche Knackpunkt ist das für ein Videospiel-Magazin ungewöhnlich hohe Durchschnittsalter unserer Leser von weit über 20 Jahren. Wir können uns nur schwer vorstellen, daß der erwachsene Teil unserer Leserschaft ernsthaft an einem Poster interessiert ist. Deswegen warten wir gespannt auf weitere Zuschriften. Zu Deinen Fragen:*
1. Command & Conquer soll Anfang 1997 für die PlayStation erscheinen. Mal schauen, wie lange der Termin Bestand hat, denn die Saturn-Version des Strategie-Hits sollte exklusiv ein halbes Jahr früher, im August diesen Jahres, auf den Markt kommen, doch bis zum heutigen Tag warten wir vergeblich auf eine Testversion und werden bei Nachfragen regelmäßig mit dem lapidaren Spruch „wohl demnächst" vertröstet.
*2. Funktionierende Cheats für Resident Evil aufzutreiben, ist ein scheinbar unlösbares Unterfangen. Der Code aus **FUN GENERATION** 8/96 strapazierte das Nervenkostüm von zahlreichen Lesern und auch unseres erheblich, wurden wir doch tagtäglich mit bis zu hundert Anrufen zwecks der korrekten Eingabe des Cheats bombardiert. Im Nachhinein stellte sich heraus, daß nur bei einem geringen Prozentsatz der US-Version die Tastenkombination den gewünschten Erfolg brachte. Der Resident Evil-Cheat in dieser Ausgabe flatterte uns während der Schlußredaktion auf den Tisch, deshalb mußten wir diesen ungeprüft abdrucken.*
*3. Schon oft haben wir innerhalb der Redaktion dieses Thema aufgegriffen und ausführlich darüber diskutiert. Zum jetzigen Zeitpunkt sind wir der Meinung, daß es wenig sinnvoll wäre, der **FUN GENERATION**, selbst nur zu einem geringen Teil, eine Demo-CD beizulegen, denn noch sprechen zu viele Faktoren dagegen. Zum einen ist das finanzielle Risiko kaum einschätzbar, da das Beipacken und vor allem das Entsorgen nicht verkaufter Exemplare recht kostspielig ist. Eine Demo-CD wäre nur dann erfolgversprechend, wenn man aktuelle und attraktive Vorabversionen auf den Silberling packen könnte. Dies ist leider nur schwer in die Tat umzusetzen. Noch verhalten sich zu wenige Hersteller in diesem Punkt kooperativ, sprich auch hier wären Lizenzgebühren oder Produktionskosten in nicht unerheblicher Höhe unvermeidlich. In der nahen Zukunft werden wir also zunächst wie bisher verbleiben. Abonnenten bekommen Demo-CDs, die wir an Land*

ziehen können, weiterhin garantiert kostenlos, und für die „normalen Käufer“ stellen wir ein begrenztes Kontingent zur Verfügung.
4. Ein genauer Termin ist noch nicht in Aussicht. Schon der erste Teil kam in Deutschland mit ca. dreimonatiger Verzögerung gegenüber der Japanversion. Deshalb kann man ungefähr mit einem Release zur Osterzeit rechnen, sollte Biohazard 2, wie der Titel in Japan heißt, zwischen Dezember und Januar im Land der aufgehenden Sonne erscheinen.

EINFALLSREICH



Hallo liebe **FUN GENERATION**, heute melden sich zwei Formel 1-Fans mit ein paar Fotos bei Euch. Da wir riesige Fans von Formel 1 sind, ließ uns das Spiel keine Ruhe und wir bauten uns ein Gestell, noch bevor Formel 1 erhältlich war. Einen Tag haben wir gebraucht, aber das war uns die Sache wert. Die paar Eisenstangen und die Sitze eines alten Polos hatten wir noch übrig. Schon am 6.9.96 hielten wir Formel 1 dann endlich in den Händen, was wir unserem tollen Versandhandel zu verdanken haben (den wir an dieser Stelle natürlich nicht verraten). Anbei ein paar Fotos von unseren ersten Runden mit Schumacher, Hill & Co.. Ich hoffe, Ihr freut Euch über unsere Idee. Vielleicht ist es ja möglich, ein kleines Foto in der nächsten Ausgabe zu veröffentlichen, oder Ihr meldet Euch einmal.

Bis dahin tschüs ***Matthias und Markus, Eschwege***

FG: *Glückwunsch, Jungs! Vielleicht dient Eure Idee dazu, auch anderen **FUN GENERATION**-Lesern aufzuzeigen, wie man mit relativ wenig Aufwand das Spielgefühl noch deutlich intensivieren kann. Gerade nach unserem Erlebnis auf der CeBit Home in Hannover, als wir Formel 1 beim ersten Sony-Pressewettbewerb in einem echten Formel 3-Wagen sitzend genießen durften, sind wir der Meinung, daß mit nur etwas Kreativität und handwerklichem Geschick der Spielspaß, im speziellen bei einem derartig genialen Rennspiel wie Formel 1, in ungeahnte Höhen steigen kann. Es ist natürlich Ehrensache, daß wir eines Eurer zahlreichen Fotos abdrucken.*

QUALITÄT VOR QUANTITÄT

Hey **FUN GENERATION**-Crew! Bis vor kurzem habe ich alle Magazine gelesen, die sich in irgendeiner Weise mit der PlayStation auseinandersetzen. Weniger aus finanziellen Gründen als aus qualitativen Gründen kaufe ich mir nun nur noch drei Magazine. Tja, und die **FUN GENERATION** stand nunmal an erster Stelle auf meinem Zettel, wo ich aufgelistet habe, welche Magazine ich noch weiterlesen möchte. Ihr seid wahrlich die Nr. EINS und stecht Eure Konkurrenz unter anderem mit Eurer Coolheit und dem sehr guten Layout aus. So, jetzt habe ich aber noch eine ganze Staffel Fragen und Anregungen:

1. Ihr fragt die Leserschaft, ob die **FUN GENERATION** ein Poster braucht? Ich sage nein! Brauchen tut sie keines. Aber es wäre trotzdem suuuuper, wenn Ihr eines einheften würdet. Es muß ja nicht nur die 3D-Gallery abgebildet sein. Ihr könnt ja immer ein Poster von dem Spiel des Monats drucken.

2. Laßt Euch nicht zu Kleinanzeigen überreden. Sie würden nur Seiten in Eurem Mag vergeuden.

3. Die Idee mit einer Rekordseite finde ich wiederum suuuuper (FG 9/96).

4. Seid Ihr auf der Kölner Computermesse dieses Jahr?

Nun habe ich noch ein paar brennende Fragen zum Thema „Umbau, NTSC, PAL & Co.: Da die Garantie meiner PlayStation im September abgelaufen ist, wollte ich diese umbauen lassen.

5. Repariert Sony umgebaute Geräte? (nach der Garantiezeit natürlich nicht kostenlos)

6. Was ist, wenn nach dem Umbau Fehler entstehen? Kommt die Werkstatt für den Schaden auf? Wie kann ich mich absichern?

7. Meistens bekommt man Importspiele nur solange, bis die PAL-Version erscheint. Könnt Ihr mir einen guten Versand empfehlen, der auch noch Importspiele verkauft, nachdem die PAL-Version erschienen ist? Ich denke da im speziellen an Tekken 2.

8. Daß Beat´em Ups als NTSC-Versionen sichtbar schneller ablaufen, ist mir bekannt. Aber merkt man den Unterschied auch bei anderen Genres? Wie verhält es sich bspw. mit wipEout?

So, das war mein nicht gerade unkomplizierter Fragenkatalog. Ich bedanke mich im Voraus. →

→ Noch mal, Ihr seid die Nummer EINS, und nicht die ——— (die momentan auf dem schlechtesten Klopapier drucken, das mir je unter den Hintern gekommen ist). Ach ja! Vielen Dank für das zugeschickte Spiel! Ich hatte es vor ca. 2-3 Monaten bei Euren Charts gewonnen und bekam es schon nach wenigen Tagen zugesandt. Danke! Euer treuer Leser (von der ersten Ausgabe an)
Patric Muller

FG™ *1. Zum Thema Poster lies bitte den Brief von Jürgen Alzner.*
2. Jawohl.
3. In der Backstage dieser Ausgabe findest Du die erste Rekordaktion zum allseits beliebten Formel 1. Sollte dieser Testlauf auf große Resonanz bei Euch stoßen, werden wir diese Rubrik ausbauen.
4. Wir stellen diesmal nicht aus, werden allerdings vor Ort sein.
5. Ja.
6. Manche Händler bieten Garantien für ihre Umbauten an, dies ist der beste Weg, um sich abzusichern.
*7. Die konventionelle Händlerpolitik sieht wirklich so aus, daß sich eine Importversion solange verkauft, bis die PAL-Version erhältlich ist. Die Erfahrung zeigte, daß man nach dem Erscheinen einer deutschen Version auf den Importspielen sitzenbleibt oder diese zu Dumpingpreisen verschleudern muß. Eingefleischte Importhändler können allerdings Importspiele einzeln aus Japan nachbestellen, was allerdings nicht gerade billig ist. In der **FUN GENERATION** findest Du eine große Auswahl von seriösen Versandhändlern, die Dir diesen Service anbieten können.*
8. Viele Softwarefirmen sind nicht in der Lage, eine zufriedenstellende Geschwindigkeitsanpassung durchzuführen. Es gibt jedoch nur wenige Titel, bei denen die Unterschiede wirklich auffällig ins Auge stechen.

FRAGEN, LOB ODER WÜNSCHE ??

SCHREIBT AN:
FUN GENERATION
MAX-PLANCK-STR. 13
97204 HÖCHBERG
HOTLINE: DIENSTAGS
18-20 UHR

Der Spiegel beleuchtet Nintendo

Im Nachrichtenmagazin Spiegel (Ausgabe 37/1996) war mal wieder Nintendo ein Thema, insbesondere die wirtschaftliche Lage des Konzerns. Laut Spiegel möchte Nintendo bis Ende des Jahres eine halbe Million Konsolen in Deutschland abgesetzt haben. Weiter wurde erwähnt, daß die Umsätze der 1889 gegründeten Firma seit drei Jahren rückläufig sind. „...der Gewinn der Firma, die einst mehr Profit abwarf als alle Hollywood-Studios zusammen schrumpfte um ein Drittel...", schrieb der Spiegel weiter. Starke Aufmerksamkeit wurde auch Game Boy-Entwickler Gumpei Yokoi zuteil, der vor einigen Wochen die Firma verließ. Er prophezeit Nintendo und der restlichen Branche einen baldigen Untergang. Yokoi fiel angeblich in Ungnade, weil er mit dem Virtual Boy den ersten echten Nintendo-Flop ablieferte und wurde intern degradiert, woraufhin er kündigte.

Aus welchem Grund auch immer der Spiegel Stimmung gegen die Branche macht, bleibt offen. Derzeit sagen Wirtschaftsexperten, darunter die renommierte Agentur Datamonitor, eher positive Entwicklungen für den gesamten Markt voraus.

In einer Zeit, in der der Käufer Jahr für Jahr mehrere tausend Mark für neue PC-Hardware ausgeben muß, um mit den technischen Entwicklungen auf dem PC-Markt Schritt halten zu können, zeugen pauschale Aussagen wie: „Der Computer(...)ist der Spielekonsole technisch überlegen: Hier können Internet-Plaudereien, Spiele und auch Lernprogramme für den Englischunterricht aktiviert werden." von mangelndem Durchblick in der Branche. Immer mehr Käufer satteln auf die preisgünstige Konsole um und spielen das lustige „PC-Aufrüstspiel" nicht mehr mit. Plattes Sprücheklopfen wie „Die Technik der Konsolen, die nur Spiele abdudeln, wirkt schon heute antiquiert." verstärken den Negativ-Eindruck beim Leser, der natürlich ebenso wie der Spiegel bspw. nichts von einem NetLink für den Saturn oder den überragenden 3D-Fähigkeiten der Next Generation-Konsolen weiß. Insgesamt konnte man den Eindruck gewinnen, daß das seriöse Nachrichtenmagazin ein so banales Thema wie „Videospiele" ohne tiefergehende Recherche schlechtreden wollte. Vielleicht hätte man sonst nämlich entdeckt, daß der sogenannte Japan-Fehlstart des Nintendo 64 aufgrund mangelnder Software stattfand und man dieses Ereignis im Zusammenhang mit den zu erwartenden Rückgängen im 16-Bit-Markt nicht schablonenhaft auf die gesamte Branche umlegen kann.

FUN GENERATION - Triumph beim Formel 1-Wettbewerb



Auf der CeBIT HOME ging's ans Eingemachte. Die Fachpresse konkurrierte diesmal vorm Bildschirm und unser Rennspiel-"Dream Team" Stephan und Binzi gewann souverän den ersten und zweiten Preis im Formel 1-Wettbewerb von Sony. Seitdem steigern sie täglich ihre Bestleistungen. Wenn Ihr glaubt, schneller zu fahren als jeder andere, dann schickt uns Eure Bestzeiten auf einem Photo. Gefahren wird im Grand Prix-Modus in Interlagos mit Coulthard/Williams ohne unterstützende Hilfen und mit mittlerer Flügeleinstellung. Richtzeit ist 1.23.00 pro Runde, die Perspektive und die Padwahl sind freigestellt. Die drei schnellsten Leser werden in die Redaktion eingeladen und können gegen Stephan und Binzi im Link-Rennen antreten.

„3D-Shooter halten Euch gesund!"



Der britische Psychologie-Professor Phil Evans von der Universität Westminster hat herausgefunden, daß der Genuß von aufregenden 3D-Spielen dem Immunsystem zu gute kommt. In seiner Rede vor der British Association for the Advancement of Science erklärte er, daß der arterielle Blutdruck beim Spielen zunimmt, wenn man durch dunkle Korridore schleicht und Monster metzelt. „Unsere Forschungen zeigen, daß der Streß beim Spielen kein negativer Streß ist, wie man bisher annahm(...)mit einer Stunde von diesem Streß pro Tag nimmt das Immunsystem wieder normale Werte an," sagte Professor Evans. Tja, wenn man uns gewisse 3D-Shooter verbieten will, holen wir sie uns eben auf Krankenschein!

Sonic und Mega Man laden zum Rave ein

Sie bestehen aus Bits und Bytes, und ihre Musik ist natürlich auch sehr elektronisch: Sonic und Mega Man. Das Sega-Maskottchen hatte ja schon einen Achtungserfolg in den Charts mit „They call me Sonic“ und singt nun „King of the ring“, während der fidele Capcom-Held jetzt auch eine Maxi-Single „Mega Man“ produziert hat. Die Songs finden sich auch auf Sonic - Das Album und der Dance-Hits-Doppel-CD-Compilation Mega Man-Dance. Wir verlosen insgesamt zwölf CDs, 3x Sonic-TheAlbum, 3x Sonic-King of the ring-Maxi, 3x Mega Man-Dance und 3x Mega Man-Maxi. Schreibt einfach eine Postkarte an Fun Generation, Stichwort „Partymucke“, Max-Planck-Str. 13, 97204 Höchberg. Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen.

Nintendo 64-Umbau von Wolfsoft

Wieder einmal sind die Neuwieder die Ersten, wenn es um Konsolenumbauten geht. Für 19,99 DM kann man seine japanische Konsole auf die US-Norm umstellen lassen und beide Formate abspielen. Ein RGB-Umbau mit Color Booster und RGB-Kabel kostet 99,99 DM. Der Komplettumbau kostet 119,99 DM und wird innerhalb von wenigen Tagen nach Einschicken der Konsole erledigt. Weitere Infos gibt´s bei Wolfsoft, Tel.: 026 22 / 8 35 83

Lucas Arts läßt die Macht mit Nintendo und Sony sein



Im Oktober schon wird Dark Forces für die PlayStation erscheinen, im November folgt Rebel Assault II, das derzeit von Factor 5 entwickelt wird. Das heißersehnte Shadows of the Empire für Nintendo 64 wird am 2. Dezember in den US-Läden stehen.

IT´S WONZ AGAIN!
WONZ '96

ICH MUSS EUCH HEUTE UNBEDINGT JEMAND VORSTELLEN: DAS HIER IST UDO, DER UNGESCHLAGENE KÖNIG ALLER PRÜGELSPIELE!
JÖHÖ!

ER IST HIER, UM MICH ALTEN HASEN ZU EINEM DUELL IM ZWEI-SPIELER-MODUS HERAUSZUFORDERN...
JÖHÖ!
KNIRSCH

OKAY FANGEN WIR AN! GOTTSEIDANK HABE ICH ALLE SPECIAL-MOVES AUSWENDIG GELERNT...
SPECIAL-MOVES? ZEITVERSCHWENDUNG!

NA, WIE SIEHT´S AUS? DU BIST GERADE MAL SO ZIEMLICH AM ABKACKEN ODER WIE...?
HMM....HMM....

JAAAAAHA! VON WEGEN UNSCHLAGBAR... ...ICH MACH´DICH FERTIG ICH HAB´DICH GLEICH SOWEIT...
GRUMMEL

PFFFROOOTZ!

TJA, DREI TAGE HINTEREINANDER CHILLI CON CARNE IN DER MENSA... ...MACHEN ABSOLUT UNBESIEGBAR!
GÖCK!

Soul Edge für PSX fast fertig



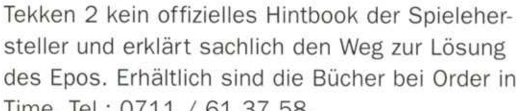
Die heißersehnte PSX-Umsetzung des Edel-Prüglers Soul Edge von den Tekken-Machern Namco steht kurz vor der Fertigstellung. Die Darstellungsrate des Bildes beträgt zwar „nur“ 30 Frames/Sec. (Tekken 2: 60 Frames/Sec.), jedoch tut dies der butterweichen Darstellung keinen Abbruch. Die Hintergründe sehen noch besser aus als bei der Arcade-Version und die phänomenalen Wisch-Effekte werden für Aufsehen sorgen. Die Heimversion beinhaltet alle Automatenkämpfer, die sowohl die authentischen Kostüme als auch Alternativ-Kleidung tragen können, die von Soul Edge-Fans in Japan entworfen wurde. Die Japan-Version wird noch dieses Jahr erscheinen.



Spieleberater für Kings Field III, Tekken 2 und Mario RPG

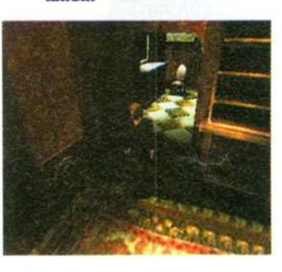


Wer sich an den Spielen Kings Field III, Super Mario RPG oder Tekken 2 so richtig festgebissen hat, dem kann man diese drei Spieleberater nur ans Herz legen. Primas Tekken 2: Unauthorized Game Secrets (40.- DM) enthält neben Portraits der Kämpfer auch Move-Listen und Cheats ohne Ende zu Tekken 2. Mario RPG Players Guide (49,90 DM) ist ein typischer Nintendo-Spieleführer mit ausführlichem Kartenmaterial und allen versteckten Features dieses Spieles. Primas King's Field Game Secret (49,90 DM) ist wie Tekken 2 kein offizielles Hintbook der Spielehersteller und erklärt sachlich den Weg zur Lösung des Epos. Erhältlich sind die Bücher bei Order in Time, Tel.: 0711 / 61 37 58.



3DO-M2: Die ersten Screenshots!!!

Diese Screenshots stammen von dem Spiel D2, der Fortsetzung des bekannten Horror-Adventures. Kurz die Story: Laras Sohn wurde von Satan höchstpersönlich entführt und einem transylvanischen Dämonenfürsten übergeben, der einen Erben forderte. Ihr übernehmt die Rolle des Bengels und dürft diverse Monster killen.







Kelloggs und Nintendo starten Multi-Millionen-Dollar Gewinnspiel

Um das Nintendo 64 in den USA umfassend promoten zu können, hat sich Nintendo mit dem Frühstücksflockenhersteller Kelloggs zusammengetan und startet einen gigantischen Wettbewerb auf dem US-Markt mit insgesamt 1.4 Mio Preisen. Der „One in 64 Wins"-Contest wird auf 80 Mio. Packungen der Cornflakes abgedruckt, wobei jede 64. Box ein Gewinner ist. Dabei gibt´s unter anderem gigantische Partys, Konsolen, Spiele und Merchandising zu gewinnen.

CeBIT HOME war ein Riesenerfolg

Die CeBIT HOME, die vom 28.8. - 1.9. in Hannover stattfand, war sowohl für die Veranstalter als auch für die Aussteller ein Riesenerfolg. Anstelle der erwarteten 150.000 Besucher kamen rund 210.000 interessierte Messegänger, um die Neuheiten der 643 Aussteller zu bestaunen. Auch wir waren mit unserem Stand vor Ort und möchten uns noch einmal bei den vielen Lesern bedanken, die teilweise extra wegen Fun Generation nach Hannover kamen.

SEGAFLASH-Demo CD

Diesmal können wir Euch zwar (noch) keine neue CD aus unserem Pool anbieten, dafür haben die Leser der FUN GENERATION die Möglichkeit, eine exklusive Saturn-CD bei Sega direkt zu bestellen. Inhalt des Silberling sind die folgenden Spiele:

Selbstlaufende Demos:	Spielbare Demos:
Exhumed	SEGA Worldwide Soccer
Virtua Fighter Kids	Athlete Kings
The Story of Thor	Baku Baku Animal
Three Dirty Dwarves	Panzer Dragoon Zwei



PlayStation 2 mal wieder

Unter dem Codenamen „Highlander Project" (Es kann nur einen geben?) wird derzeit die neue PlayStation entwickelt. Die (inoffizielle) Meldung enthielt auch technische Daten, die sich natürlich verändern können und wahrscheinlich auch werden.

- 8 MB Ram
- 800.000 Polygone pro Sekunde darstellbar
- 4x oder 6x CD-Rom
- PlayStation 1-kompatibel
- Bilinear Texture Filtering
- Trilinear Mipmapping
- Anti-Aliasing
- Z-Buffering

Laut dieser Information können wir frühestens zur E3 1998 mit einer Vorstellung rechnen.



Nintendo 64 kommt am 1. März nach Deutschland



Am 9. September fand im Kurhaus in Wiesbaden die große Nintendo 64-Party statt. Um den bevorstehenden Deutschland-Release zu promoten, war eigens Shigeru Miyamoto angereist. Haupterkenntnisse des Beisammenseins waren Veröffentlichungstermin sowie Verkaufspreise der Hard- und Software:

Nintendo 64	(1.3.1997)	399,- DM
Mario 64	(1.3.1997)	99,- DM
Wave Race 64	(1.3.1997)	99,- DM
Shadows of the Empire	(1.3.1997)	149,- DM
Pilotwings 64	(1.3.1997)	129,- DM







Rage Racer
Rennspiel
PlayStation

Jedes Jahr beglückt uns Namco mit dem neusten Ridge Racer. Doch diesmal wird es kein bloßer Aufguß des alten Konzepts, sondern ein wirklich neues, eigenständiges Spiel. Fünf Strecken sollen enthalten sein, genauso wie ein neuartiger Wettbewerbsmodus, in dem es um Preisgelder geht, mit denen Ihr besseres Autozubehör kaufen könnt. Die Strecken sehen grafisch enorm aufwendig aus, die Fahrt führt durch Europa oder Südamerika. Sehr viel mehr Wert wird beim dritten Teil auf Fahrkultur gelegt. Man kann durch manuelles Schalten und optimale Drehmomente effektiver fahren und Bestzeiten in neue Höhen treiben. In Japan wird das Spiel noch in diesem Jahr auf den Markt kommen, ein Termin für Europa ist noch nicht bekannt.



Dracula X: Night Symphonie Beneath the Moon
Horror-Jump'n Run
PlayStation

Im neusten Spiel um die lustige Vampirkiller-Sippe Belmont stehen dem Spieler drei Charaktere zur Auswahl: Richter Belmont, Maria Larnedd und Adrian Fahrenheit Tepes, besser bekannt als Alucard, der Sohn des Dracula. In diesem Teil wird mehr Wert auf RPG-Elemente gelegt, die Waffen werden sowohl die klassische Peitsche als auch neue, modernere Blutsauger-Töter sein. Nach den zuletzt etwas blutarmen Sequels zu dem Erfolgsprodukt soll diesmal alles richtig gemacht werden. Geplanter Erscheinungstermin für Europa: Frühjahr 97.



Touring Car
Rennspiel
Model 2-Racing/Saturn

Sega steht kurz vor der Fertigstellung der inoffiziellen Sega Rally-Fortsetzung, die allerdings erst einmal in die Spielhallen kommen wird. Die Entwicklerplattform war nicht die legendäre Model 3-Platine (Virtua Fighter 3), sondern der Vorgänger namens Model 2. Die Grafikdarstellung und die Geschwindigkeit sollen das grandiose Sega Rally noch übertreffen, außerdem können acht Fahrer in der Spielhalle gleichzeitig zocken. Wann und in welcher Form der Titel für den Saturn umgesetzt werden wird, ist noch nicht bekannt.



Doraemon
3D-Jump'n Run
Nintendo 64

Die japanischen Entwickler Epoch haben das ambitionierte Vorhaben, Mario auf seinem eigenen Territorium auszubremsen. Das 3D-Jump'n Run, an dem sie derzeit entwickeln, soll nämlich noch besser, toller, komplexer usw. sein als Miyamotos Meisterwerk. Die Figuren stammen aus einer populären Manga-Reihe und sind vor allem bei den Kleinen sehr beliebt. Laut Epoch soll das Spiel sogar einen Vier-Spieler-Modus enthalten. Allerdings kann man schon im Vorfeld warnen: die bisherigen Produkte zu dieser Lizenz waren allenfalls von durchschnittlicher Natur. Über einen Release außerhalb Japans wird derzeit entschieden.

NUR DER SIEG ZÄHLT.

RETURN FIRE

„Super! Spielspaß 85%."
VideoGames 6/96

„Grafik 85%, Sound 89%, Spielspaß 81%."
PC Games 7/96

RETURN FIRE

Und den Sieg müssen Sie sich hart erkämpfen. Das überwältigende Action-Strategiespiel RETURN FIRE ist ein Muß für jeden adrenalinstoßsuchenden Softwarefan. Stellen Sie sich der Herausforderung und erobern Sie die Fahne vom gegnerischen Territorium. Über 100 komplexe und herausfordernde Szenarien sind mit Panzern, Helikoptern, Jeeps und schwergepanzerten Jägern zu bestehen. **RETURN FIRE ist erhältlich für PC CD ROM (WIN '95), PlayStation und Saturn.**

- **Realistische, detaillierte 3-D Umgebung**
- **Dolby Surround Sound**
- **2-Spieler Splitscreen Option**
- **Klassische Musik zur Untermalung der Angriffe: „Hummelflug" von Rimskij-Korsakow, „Ritt der Walküre" von Wagner**
- **Komplett in Deutsch**









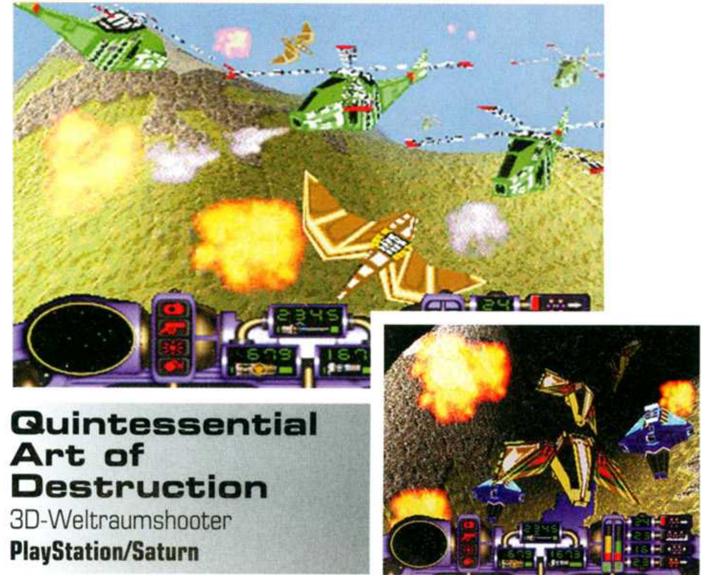


Champions League 96/97

Fußball

PlayStation/Saturn

Mit der zugkräftigen Champions League-Lizenz im Rücken kündigt Philips die „...realistischste Fußball-Simulation bis zum heutigen Tag..." (O-Ton Pressetext) an. Neben den frei einstellbaren Kamerawinkeln, den ausgefeilten Animationen und dem Einsatz des Motion Capture-Verfahrens bietet das Spiel alle 16 Teams mit allen Original-Spielern an. Die Zuschauer grölen in Q-Sound, um die Stadionatmosphäre zu gewährleisten. 32 Nationalteams und ein Mannschaftseditor sollen ebenfalls enthalten sein. Hoffentlich ist das ebenfalls enthaltene TactiGrid III-System, das für die Spielerintelligenz sorgen soll, ebenso ausgefeilt wie die optischen und akustischen Darstellungsmöglichkeiten. Geplanter Erscheinungstermin für Europa: 2. Quartal 1997



Quintessential Art of Destruction

3D-Weltraumshooter

PlayStation/Saturn

Im Jahr 2999 verwandeln defekte Virtual Reality-Geräte das Ökosystem in eine bizarre Welt. Deshalb herrscht Chaos im Universum, was natürlich wieder einmal an Euch hängenbleibt. Ihr müßt die guten Jungs vor den bösen Jungs retten und auf alles schießen, was sich bewegt (ergo: was sich bewegt, ist böse!). 30 Missionen müssen in diesem, etwas an Shockwave erinnernden Shooter durchballert, diverse Alienrassen wollen ausgemerzt werden, und sinnlose Gewalt ist im Endeffekt das, was hier als Maxime ausgegeben wird. Anfang 97 wissen wir mehr über die Hintergründe dieser „ausgefeilten" Story.

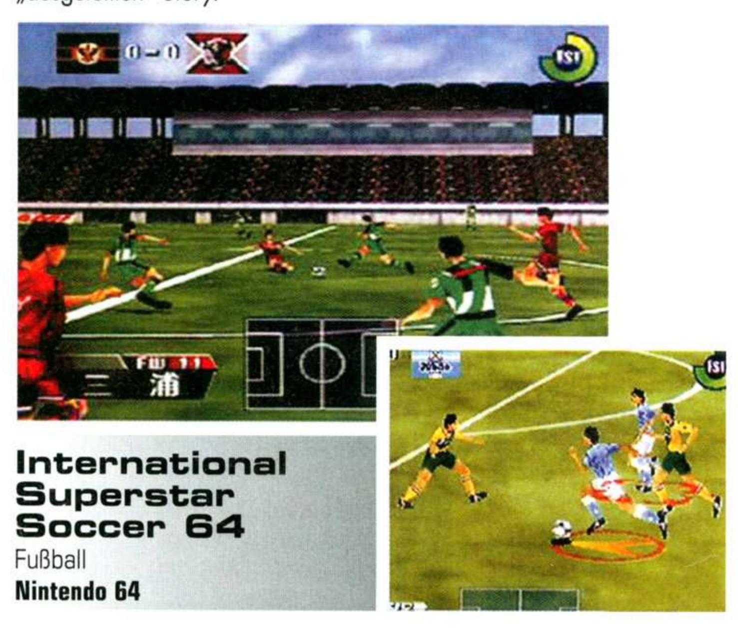


Street Fighter Gaiden / Street Fighter vs.X-Men

PlayStation/Saturn

2 x Beat' em Up

Das Street Fighter-Fieber grassiert im Augenblick wieder aufs heftigste. Neben Street Fighter 3, welches mindestens acht neue Kämpfer beinhaltet und gezeichnete 2D-Grafiken aufweist, kommt mit Street Fighter Gaiden das erste 3D-Spiel der Reihe auf den Markt. Am Ungewöhnlichsten dürfte wohl X-Men vs. Street Fighter sein, das die beiden Lager in Form von fast bildschirmfüllenden Sprites aufeinander hetzt. Das Gameplay orientiert sich bei allen drei Teilen am technisch ausgereiften Street Fighter Zero 2, die Titel sollen bis Mitte 97 auf dem Markt sein.



International Superstar Soccer 64

Fußball

Nintendo 64

Fußball-Kenner werden bei diesen Bildern sicherlich innerlich jubelieren, denn International Superstar Soccer Deluxe war und ist mit Abstand das beste, was man sich derzeit in Sachen Fußball auf die heimische Konsole holen kann. Mit den Fähigkeiten des Nintendo 64 könnte, ja müßte eigentlich das ultimative Fußball-Spiel möglich sein. Immerhin entwickelt das gleiche „Dream Team", das uns schon die ersten beiden Teile bescherte. Hoffentlich weiß Konami, was die potentiellen N64-Besitzer am ersten März wirklich brauchen und streben einen baldigen Release an.

Girl you kn[...] it's

ECTS LONDON 8.-10.9.96

Die Videospiel-Industrie zollte dem vereinigten Königreich endlich wieder einmal nahezu vollständig Respekt. Nach langer Abstinenz war sogar Sega wieder unter den aktiven Ausstellern auf dem Messegelände in der Grand Hall, Olympia. Dieses mußte sogar erweitert werden und konnte selbst „alte ECTS-Hasen" mit den neugewonnenen Dimensionen beeindrucken. Und auch das gezeigte Software-Spektrum und das Auftreten der Firmen war weitaus ansprechender als bei den letzten Shows. Die ECTS, die viele schon auf dem absteigenden Ast wähnten, zeigte sich in neuem Glanz und unterstrich, warum dies (wieder) die wichtigste europäische Messe des Jahres ist. Wie bei jedem Messebericht stellen wir nicht jede Neuerscheinung an dieser Stelle vor, sondern haben die Infos und News auch noch auf Teile der Backstage und der Software-News verteilt.

Götz Schmiedehausen

MDK

...ow true!



Der Software-Riese beeindruckte mit einem gewaltigen Messebau, der von der Dimensionierung auch ohne weiteres auf den großen amerikanischen Events standesgemäß gewesen wäre. Erstmals wurde **WWF In Your House** gezeigt, welches in diesem Heft vorgestellt wird. Neben fortgeschrittenen Versionen von **The Crow: City of Angels, Iron & Blood** oder **Batman Forever**, konnten die staunenden Messebesucher auch die Automatenkonvertierung des heißersehnten **NBA Jam Extreme** probespielen. Jam-Fans werden hier mit Sicherheit ihre Erfüllung finden, zumal noch weitaus mehr Tricks und versteckte Charaktere enthalten sein sollen als in jeder anderen Jam-Version zuvor. Ein weiterer Zuschauermagnet war **Turok** für Nintendo 64, das gleich auf drei Bildschirmen zu bewundern war.

Bei Interplay, die in Deutschland auch über Acclaim veröffentlichen, gab es hingegen eine ganze Reihe hochinteressanter Neuerscheinungen, vor allem von den kalifornischen Starprogrammierern von Shiny. **MDK**, das im nächsten Jahr höchstwahrscheinlich auch für PlayStation umgesetzt werden soll, wurde vom Meister David Perry persönlich vorgestellt. Die abgedrehte Zukunftsstory dürfte mit der patentierten ZoomView-Technik auch auf Sonys 32-Bitter neue Technikstandards setzen. Noch weiter in der Zukunft liegt **Wild Nine**, eine total abgedrehte Comic-Story der Shiny-Jungs, welches in punkto ‚Kranke Story', ‚Kranke Charaktere' und ‚Kranke Designs' bis zur Jahrtausendwende Maßstäbe setzen könnte. Im Prinzip geht es um einen Jungen, der in einer fremden Welt eine lebende Kampfausrüstung findet und mit acht eigenartigen Kumpanen einen Feind besiegt, dessen Gesicht allein die Größe von 1000 Fußballfeldern besitzt. Weitere Highlights waren **Tempest 2000**, welches für Saturn umgesetzt wird, bzw. **Tempest X**, eine weitere Umsetzung des Atari-Klassikers für Sonys PlayStation. Außerdem nutzte Interplay die Möglichkeit, das Nintendo 64-Lineup bekannt zu geben. Die Knetgummiprügler erleben eine Rückkehr bei ClayFighter 3, und neue Geschwindigkeitsgefühle sollen mit Ultra Descent erreicht werden.

...PEST X

WILD NINE

NBA JAM EXTREME



Core- bzw. Centregold-Brüder haben sich unter dem Begriff Eidos vereinigt und stehen ganz im Zeichen des potentiellen Super-Hits **Tomb Raider**, der von Mal zu Mal einladender aussieht, genauso wie die drei Lara Croft-Imitationen, die vor der Stand-Pyramide ihre Vorzüge präsentierten. Und auch Eidos hat die Zeichen der Zeit erkannt. Mit **Deathtrap Dungeon** wird demnächst ein Horror-Adventure in bester Resident Evil-Tradition erscheinen. Ian Livingston, Autor von vielen Fantasy Adventures und der legendären Dungeon & Dragons-Brettspielreihe, wirkte an dem Titel mit. Ein ganzes Traumteam hat sich für **Dream Team Basketball** zusammengefunden, das sowohl auf der PlayStation, als auch auf dem Saturn erscheinen wird. Darunter Shaq O'Neal, Hardaway, Malone, Olajuwon, Pippen, Stockton, Richmond und Barkley, die mit allerbester Basketball-Grafik die Bälle versenken sollen. Mit **Fighting** (Arbeitstitel) haben Eidos ein ganz heißes Eisen im Feuer. Vorbild für das Actionfeuerwerk waren Titel wie Streets of Rage oder Final Fight. Nun hat man dieses Brawler-Genre in die dritte Dimension verfrachtet. In der Rolle eines durchtrainierten Jünglings muß man diverse Missionen angehen und sich mit Dutzenden von schwarzgewandeten Kriminellen prügeln.


FIGHTING


DEATHTRAP DUNGEON

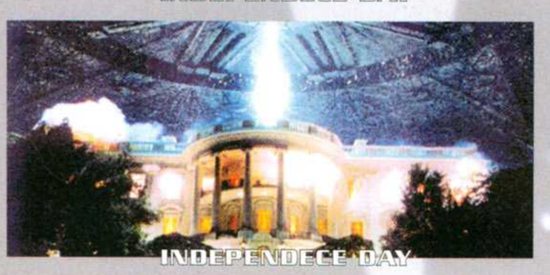
ELECTRONIC ARTS®

Traditionell bekamen die Besucher der Herbst-ECTS wieder die ganze **FIFA**-Palette vorgestellt, wir hatten natürlich besonderes Interesse an der PSX- bzw. Saturn-Version. Wolf-Dieter Poschmann und der renommierte Bundesliga -Trainer Kalli Feldkamp kommentieren die grafisch und vor allem spielerisch überarbeiteten 97er-Edition. Die Stadien wurden nach Original-Vorbildern zusammengebastelt, die Spieler haben ihre, der Realität entsprechenden Stärken und Schwächen, und es gibt sogar einen Hallenmodus, in dem man mit drei bis fünf Mann antreten kann. Laut EA haben die kanadischen Programmierer jeden Mangel oder Fehler beseitigt, der in der letzten Veröffentlichung noch enthalten war. Hinter verschlossenen Türen wurde auch noch **J. League Soccer** für Nintendo 64 gezeigt, welches allerdings nicht im Bild festgehalten werden durfte. Die frühe Version sah noch recht unspektakulär aus. EA will den Titel nutzen, um die jüngst erworbenen Lizenzrechte für die WM 1998 bestens Vermarkten zu können. Ein weiteres PlayStation-Highlight wird sicherlich die Konsolenumsetzung des PC-Hits **Little Big Adventure** sein. Das 3D-Adventure aus der Iso-Perspektive zeichnete sich auf dem PC vor allem durch seine komplexe Handlung, den hohen Actionfaktor und die wunderschönen SVGA-Grafiken aus. Eine weitere Umsetzung aus dem PC-Umfeld ist **Crusader: No Remorse**. Der Spieler ist Mitglied einer Widerstandsbewegung und muß eine Reihe Einsätze gegen eine korrupte Wirtschaftsmacht durchführen. Erste Demos der Superlizenz **Independence Day** nach dem Super-Science Fiction von Roland Emmerich waren ebenfalls zu begutachten, hier werden mit Kampfflugzeugen Schlachten gegen die Alienhorden geschlagen. Grafisch muß an diesem Titel noch sehr viel gearbeitet werden, über Gameplay oder Spieltiefe kann noch nichts gesagt werden.

FIFA'97


LITTLE BIG ADV.

INDEPENDECE DAY


INDEPENDECE DAY


CRUSADER: NO REMORSE


CRUSADER: NO REMORSE



Die meisten Produkte dieses Labels werden uns in Deutschland von Virgin angeboten, darunter auch die indizierten Shooter der Splatterkönige id. Ein neues Produkt dieser Reihe wird bis Ende des Jahres in Europa erscheinen, hier muß man an den bekannten Spieletitel nur noch das Attribut „Final" anhängen. Für Nintendo 64 kommt der gleiche Shooter im absolut atemberaubenden Gewand. Glaubt mir, was auf der 64-Bit-Konsole zu diesem Thema abläuft, treibt jedem Fan die Freudentränen in die Augen. Um deutsche Zeigefinger noch hektischer in die Höhe schnellen zu lassen, kommt zudem die Zusammenfassung des indizierten Williams-Prüglers mit allen Kämpfern für PSX und Nintendo 64. Ziemlich spektakulär geht es auch auf dem geheimen Army-Stützpunkt **Area 51** zu. Die 1:1-Umsetzung des Williams-Automaten **Area 51** wird demnächst erscheinen, hier hat man es im Virtua Cop-Stil mit einer Alien-Invasion zu tun. Über **NBA Hangtime** wird sich vor allem Acclaim nicht gerade freuen können. Das Basketball-Spiel 2 gegen 2, das NBA Jam berühmt machte, wird hier von Williams für PlayStation erneut umgesetzt. Das wichtigste Produkt aus Sicht der Aussteller hieß **Bedlam**. Es handelt sich um ein Science Fiction-Strategiespiel, welches grob in die Richtung Syndicate meets Blade Runner mit viel Action geht und das man aus der isometrische Draufsicht spielt. Williams hat darüber hinaus noch einen Arcade-Klassiker im Ärmel, der neu designt erscheinen wird. **Robotron X** soll das gleiche suchtfördende Gameplay wie damals haben, jedoch mit hübscher 3D-Grafik im Next Generation-Kleid präsentiert werden.


AREA 51

ROBOTRON X


BEDLAM

KONAMI.

Viele der Produkte die wir schon im E3-Messereport angesprochen haben, konnte man in London in weitergediehenen Versionen bewundern. Darunter **Project Overkill, Contra, Broken Helix** oder **Suikoden**. Wirklich interessant für alle Fußballfans dürfte auf jeden Fall die PSX-Version von **International Superstar Soccer Deluxe** werden, die zwar nicht zu sehen, doch aber schon für Ende dieses Jahres angekündigt war. Das Rennspiel **Road Rage** sieht ebenfalls schon sehr schnell und vielversprechend aus. Hier könnte eine echte wipEout-Alternative heranwachsen. Neues für Basketball-Fans ist mit **NBA In The Zone 2** in der Pipeline. Die Grafik des sowieso schon ziemlich ansehnlichen Spieles wurde nochmals überarbeitet, und zwei Mini-Spiele wurden integriert. Von Telstar kommt zudem noch **Excalibur**, ein Action-Adventurespiel, welches von der Story enorm interessant klingt. Nachdem ein Meteor die Erde verwüstet hatte, zog sich die menschliche Rasse unter die Oberfläche zurück. Um den Planeten wieder nutzbar zu machen, versuchen die Verzweifelten der Zukunft, König Artus Schwert Excalibur aus der Vergangenheit zu holen.


EXCALIBUR


IN THE ZONE 2


ROAD RAGE


ROAD RAGE


I.S.S. DELUXE (N64)

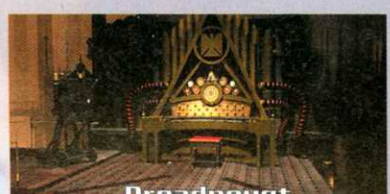

IN THE ZONE 2



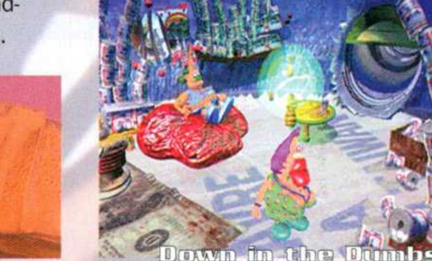


Über diese Firma werden in Deutschland die Software-Produkte von Activision, Ocean und Philips veröffentlicht. Mit **Dreadnought** kreiert Tribe Productions ein ziemlich gewagtes Szenario, in dem England noch immer das Empire aufrecht erhält, die Elektrizität niemals erfunden wurde und Vincis Flugmaschinen lange vor denen der Gebrüder Wright den Himmel eroberten. Ihr übernehmt die Rolle eines Offiziers, der auf einem **Dreadnought** im Einsatz ist. Dreadnoughts sind riesige Mechs, die allerdings mit Dampf betrieben werden und über Land laufen. Durch die Synthese aus bekannten Versatzstücken und neuen Szenarios wird für den Spieler eine interessante neue Welt erschaffen. Ebenfalls aus dem Hause Ocean kommt **Guts'N' Garters**, ein sehr komplexes Arcade-Adventure mit fantastischen Grafiken. Hier gilt es wieder einmal, mit einer Spezialeinheit einen wahnsinnigen Wissenschaftler zu stoppen, der mit Biowaffen die Weltherrschaft erringen will. Philips veröffentlicht nächstes Jahr ein höchst bemerkenswertes Point & Klick-Adventure um die Abenteuer einer wüsten Ansammlung von Mutanten auf einer Müllkippe. **Down In The Dumps** wird komplett eingedeutscht in die Läden kommen und einen extrem abgefahrenen Comic-Humor besitzen. Die Hauptfiguren sind unter anderem einige eigenartige Aliens, stinkende Haustiere, Reggae-Fliegen oder psychopathische Großmütter. Kenner des schlechten Geschmackes fühlten sich sofort an „Meet the Feebles" von Braindead-Regisseur Peter Jackson erinnert.


Guts'N'Gaters


Dreadnougt


Dreadnougt


Down in the Dumbs



Es war ein schönes und vor allem wichtiges Wiedersehen, das die ECTS mit Sega feiern konnte. Und man hatte noch mehr Grund zu feiern. Der Sega World Park im Trocadero ist weitestgehend fertig gestellt worden und durfte besichtigt werden. Allerdings hatten die Betreiber noch mit diversen technischen Problemen zu kämpfen und somit war die Enttäuschung bei den geladenen Besuchern des größten Indoor-Theme Parks außerhalb Japans groß. Vor allem die im Vorfeld gehypten Rides waren ziemlich dürftig. Dennoch kann man dank der eingeschlagenen „Family Entertainment"-Schiene erwarten, daß man viele zahlende und zufriedene Gäste wird begrüßen können. Disney-, Warner Brothers- oder Fantasialand-gestählte Freaks sowie aktive Medienkonsumenten werden wohl nur maximal einmal dazugehören. Neue Titel gab es natürlich auch zu sehen, darunter das Mechwarrior-Kampfspiel **Virtual On**. Hier besteigt man einen riesigen Kampfroboter und tritt gegen einen Freund oder den Computer an. Die Polygonengrafik war durchaus ansprechend und das actiongeladene Gameplay könnte dem eingefahrenen Mech-Genre neue Impulse geben. Ein großer Name und offensichtlich auch ein großartiges Spiel wurde überraschend mit **Die Hard Arcade**, nicht zu verwechseln mit Die Hard Trilogy, vorgestellt. Dieser Action-Shooter sah schlicht und ergreifend umwerfend aus und dürfte den momentanen Sega-Aufwind noch verstärken. Soweit es zu sehen war, orientiert sich der Titel am ersten Teil der berühmten Filmvorlage. Ein weiteres Schmankerl werden die exklusiv für den Saturn entwickelten **Scorcher** und **Amok** sein. Natürlich ist dies normalerweise nichts außergewöhnliches, doch wenn man weiß, daß die Edelprogrammierer Scavenger hinter den Projekten stehen, ist zumindest erhöhte Aufmerksamkeit angebracht. **Scorcher** ist ein superschnelles Rennspiel, das entfernt an wipEout erinnert. Scavenger ist bekannt für seine fantastischen 3D-Engines, genau das beweisen sie auch bei **Amok**. Diesen Namen trägt ihr Mechwarrior-Spiel, das optisch auch aus dem gewohnten Saturn-Rahmen fällt. Brillante Grafiken, flüssigste Animationen und tolle Lichteffekte zeichnen diesen Shooter aus.



VIRTUAL ON


DIE HARD ARCADE


AMOK

SOFTGOLD

An den Ständen der Firmen Gremlin und Funsoft konnte man die Titel bewundern, die in Deutschland bei Softgold erscheinen werden. **HardWar** ist ein Arcade-Flugsimulator, in dem man der stolze Besitzer einer Flugmaschine der Zukunft ist und versucht, sich mit Jobs als Chauffeur oder Geleitschutz über Wasser zu halten. Optisch sieht das Spiel sehr vielversprechend aus. Man düst über die apokalyptisch anmutende Planetenoberfläche, immer auch Gefahr laufend, von Räubern oder Konkurrenten abgeschossen zu werden.

Die Sittenwächter der BPjS können schon einmal die Formulare bereitlegen, denn **ReLoaded**, das Sequel zu dem jüngsten Index-Kandidaten der Konsolenzunft, warf auf der ECTS seine blutigen Schatten voraus. Am Spielprinzip und der optischen Aufmachung scheint sich nichts geändert zu haben, wiederum blast Ihr alles ins Jenseits, was sich auf dem Schirm bewegt. Weitaus friedlicher kann man bei **Hardcore 4x4** sein Mütchen kühlen. Ein weiteres Off Road-Spiel kündigt sich hiermit an und sieht grafisch schon sehr gelungen aus. Sechs verschiedene Kurse und ebensoviele Allrad-Vehikel stehen zur Auswahl.



HARDCORE 4x4



HARDCORE 4x4


RELOADED



RELOADED



Man hätte den Eindruck gewinnen können, daß Sony mit dem Stammplatz auf der Loge der Grand Hall, Olympia auch seinen Höhenflug über die Konkurrenz demonstrieren wollte. Mit **Formel 1**, **Crash Bandicoot** oder **Tekken 2** haben sie derzeit auch extrem gut lachen. Doch die nächste PlayStation-Welle kündigt sich schon an, darunter auch die heißersehnte Fortsetzung zu Extreme Games, **2Xtreme**. Die gezeigte Version deutete an, daß man technisch einige Schritte weitergegangen ist und nicht nur neue Kurse zu einem alten Titel addiert hat. Die Sportgeräte sind Skateboard, Inline-Skates, Mountain Bike und Snowboard. Die Wettbewerbe finden in Afrika, Las Vegas, Los Angeles und Japan statt. **Twisted Metal 2** ist ebenfalls eine Fortsetzung, die Blechschlacht dürfte diesmal allerdings in punkto Gameplay und Grafik weitaus empfehlenswerter sein als der erste Teil. Wir bleiben auf vier Rädern, denn Sony kündigt für das Frühjahr 97 den dritten Teil von **Ridge Racer** an und hat zudem zusammen mit dem großen deutschen Sportwagenhersteller Porsche einen Titel in der Mache. **Porsche Challenge** wird den neuen Boxster enthalten und 25 Rennkurse, auf denen man diesen ordentlich treten kann. Die Rennen können sogar im Split-Screen-Verfahren absolviert werden, und man hat die Auswahl unter sieben verschiedenen Vehikeln. Ein weiterer Titel dieses Entwicklungsteams, die übrigens auch Total NBA '96 auf dem Gewissen haben, heißt **Rapid Racer**. Unschwer zu bemerken, daß es sich wiederum um ein Rennspiel handelt. 18 Rennstrecken in sechs Themengebieten sind enthalten, genauso wie ein Split-Screen-Modus und acht Teams, die jeweils auch ihre eigene Rennfahrgeschichte in den Spielablauf einbringen. Weitere Sony-Titel werden das Hoverbike-Rennspektakel **Jet Moto** oder die obergenial aussehende PSX-Umsetzung des Namco-Edelprüglers **Soul Edge** sein.

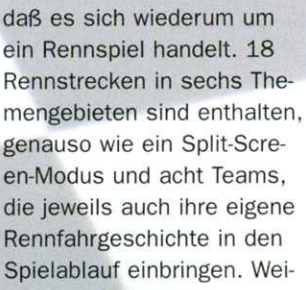


2 EXTREME



SOUL EDGE




RIDGE RACER 3

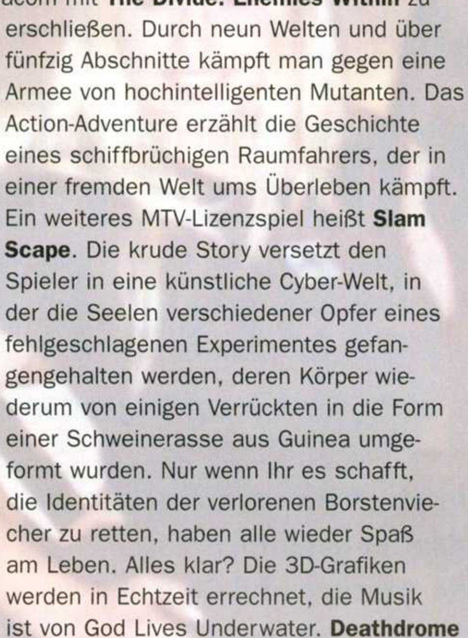

TWISTED METAL 2


Ubi Soft
STREET RACER
PRÜGELEI AUF HEISSEN REIFEN!
Erhältlich ab November auf folgenden Plattformen:
Playstation, Saturn, Game Boy, PC
Ein knallhartes Rennen, höllisch schnell und verdammt gefährlich
Versteckte Strecken und Gegner
Bis zu 8 Spieler gleichzeitig
Apokalyptische 3D-Umgebung
Jede Menge Optionen und Perspektiven
PC-Vertrieb: Guillemot
Tel.: 0211-338000
Konsolen-Vertrieb: Konami
Tel.: 069-95081220
Release November 96
PlayStation
SEGA SATURN
WINDOWS CD-ROM PC



VIACOM NEWMEDIA™

Eine neue Dimension des PlayStation-Spielens hofft Viacom mit **The Divide: Enemies Within** zu erschließen. Durch neun Welten und über fünfzig Abschnitte kämpft man gegen eine Armee von hochintelligenten Mutanten. Das Action-Adventure erzählt die Geschichte eines schiffbrüchigen Raumfahrers, der in einer fremden Welt ums Überleben kämpft. Ein weiteres MTV-Lizenzspiel heißt **Slam Scape**. Die krude Story versetzt den Spieler in eine künstliche Cyber-Welt, in der die Seelen verschiedener Opfer eines fehlgeschlagenen Experimentes gefangengehalten werden, deren Körper wiederum von einigen Verrückten in die Form einer Schweinerasse aus Guinea umgeformt wurden. Nur wenn Ihr es schafft, die Identitäten der verlorenen Borstenviecher zu retten, haben alle wieder Spaß am Leben. Alles klar? Die 3D-Grafiken werden in Echtzeit errechnet, die Musik ist von God Lives Underwater. **Deathdrome** ist der dritte Viacom-Titel, der auf der Messe von sich Reden machte. Der futuristische Action-Shooter mit Polygonengrafiken hat ebenfalls eine sehr endzeitlich anmutende Story. Die Teilnehmer am Death Drome sind allesamt Schwerverbrecher und haben die Wahl, entweder lebenslang hinter Gittern dahinzuvegetieren oder an diesem geschmacklosen Contest teilzunehmen.





SLAM SCAPE

DEATHDROME

DEATHDROME

SLAM SCAPE



THE DEVIDE: ENEMIES WITHIN



THE DEVIDE: ENEMIES WITHIN



GRIDRUNNER

Virgin INTERACTIVE entertainment

Wie jedes Jahr überraschte Virgin die staunenden Messebesucher mit einem imposanten Mini-Theme Park. Diesmal dreht sich alles um die Bruderschaft von Virgin und man hat den ECTS-Aufbau ganz im Stile einer verfluchten Abtei designen lassen. Highlights im Programm der lustigen Mönche waren das Fußballspiel **4-4-2**, welches ähnlich wie Onside von Telstar/Konami einen Manager-Modus enthält. Über 2.800 Spieler und 300 Mannschaften mit individuellen Stärken sind enthalten. Gerade erst kam **Bubble Bobble** für die PlayStation, schon kündigt Virgin den zweiten Teil an. Fünfzig verschiedene Feinde, zehn Endgegner und über 100 Level lassen die Fans kaum zu Atem kommen. Dieses Jahr werden wir noch **Gridrunner** auf den 32-Bit-Konsolen begrüßen dürfen. Dieser Titel wird als actionlastiges Knobelspiel bzw. rätselhafter Shooter umschrieben. Der Spieler durchquert riesige Labyrinthe, in denen sechzehn verschiedene Alienrassen hausen und auf unachtsame Fahrer lauern. Aufgrund des Mehrspieler-Modus und der rasend schnellen Grafikdarstellung könnte man es mit einem potentiellen Hit zu tun haben.



BUBBLE BOBBLE 2



GRIDRUNNER

Acclaim

Titel	System	Termin	Genre
Dragonheart	PSX/Saturn	Oktober	(Fantasy-Action)
NBA Jam Extreme	PSX/Saturn	November	(Basketball-Sim)
WWF In Your House	PSX/Saturn	November	(Catchen)
Batman Forever Arcade	PSX/Saturn	November	(Fledermaus-Action)
Iron & Blood	PSX/Saturn	November	(Beat'em Up)
Magic: The Gathering	PSX/Saturn	November	(Strategie)
Turok	Nintendo 64	März 97	(3D-Shooter)
The Crow	PSX/Saturn	Dezember	(3D-Action)
X-Men	PSX	Dezember	(Beat'em Up)
Virtual Pool 96	PSX/Saturn	Dezember	(Billard)
Lost Vikings 2	PSX/Saturn	Dezember	(Knobelspiel)
Disruptor	PSX	Dezember	(3D-Shooter)
Space Bunnies Must Die!	PSX	Dezember	(3D-Action-Adventure)
MDK	PSX	K.A.	(3D-Action)
Armed	PSX/Saturn	November	(Action-Shooter)
Tempest X	PSX	Dezember	(Classic-Shooter)
Tempest 2000	Saturn	Dezember.	(Classic-Shooter)
Wild Nines	PSX/Saturn	K.A.	(Bizarre-Adventure)
Rock'n' Roll Racing II	PSX	März 97	(Future-Rennspiel)

Activision

Titel	System	Termin	Genre
Hyperblade	PSX	März 97	(Future-Sports)
Blast Chamber	PSX/Saturn	13.11.96	(Strategie-Action)
Pro Move Wrestling	PSX	11.12.96	(Catchen)
Mechwarrior 2	PSX/Saturn	Februar 97	(3D-Mech.-Sim)

Codemasters

Titel	System	Termin	Genre
Brian Lara Cricket 96	Mega Drive	Erhältlich	(Cricket-Sim)
Micro Machines Military	Mega Drive	11.11.96	(Spielzeug-Action)
Sampras Extreme Tennis	PSX	11.10.96	(Tennis)
Micro Machines 3	PSX/Saturn	18.11.96	(Spielzeug-Action)
Jonah Lomu Rugby	PSX/Saturn	Februar 97	(Rugby-Sim)
Super Skidmarks	PSX/Saturn	1997	(Rennspiel)
Rally Cars	PSX/Saturn	1997	(Rennspiel)
Touring Cars	PSX/Saturn	1997	(Rennspiel)

Eidos (ehemals Core bzw. Centregold)

Titel	System	Termin	Genre
Deathtrap Dungeon	PSX/Saturn	K.A.	(Adventure)
Dream Team Basketball	PSX/Saturn	K.A.	(Basketball)
Incredible Hulk	PSX/Saturn	November	(3D-Jump'n Run)
Crimewave	Saturn	November	(Verbrecherjagd)
Swagman	PSX/Saturn	November	(3D-Action)
Fighting (Arbeitstitel)	PSX	K.A.	(3D-Prügler)

Electronic Arts

Titel	System	Termin	Genre
Crusader: No Remorse	PSX	K.A.	(Strategie)
FIFA 97	PSX/Saturn	November	(Fußball-Sim)
Independence Day	PSX/Saturn	K.A.	(UFO-Action)
Little Big Adventure	PSX	K.A.	(Action-Adventure)
J.League Football	Nintendo 64	K.A.	(Fußball)

Softgold (Funsoft/Gremlin/LucasArts)

Titel	System	Termin	Genre
Reloaded	PSX/Saturn	Dezember	(Splatter-Shooter)
HardWar	PSX	Dezember	(Arcade-Flugsim)
Gears'n Guts	PSX	November	(Rennspiel)
AR Drivin'	PSX	Oktober	(Rennspiel)
Ballblazer	PSX	Anfang 96	(Strategie-Action)



Titel	System	Termin	Genre
Dark Forces	PSX	Dezember	(Index-Shooter)
Hercs Adventure	PSX/Saturn	Februar 97	(Adventure)

GT Interactive

Titel	System	Termin	Genre
Bedlam	PSX/Saturn	Oktober	(Action-Strategie)
NBA Hangtime	PSX	Oktober	(Basketball-Sim)
Hexen	PSX/Saturn	Oktober	(3D-Shooter)
Robotron X	PSX	November	(Arcade-Klassiker)
Area 51	PSX/Saturn	K.A.	(Arcade-Shooter)

Konami

Titel	System	Termin	Genre
Project Overkill	PSX	November	(Shooter)
Int. Superstar Soccer	PSX	November	(Fußball-Sim)
Contra	PSX/Saturn	Februar	(Shooter)
Broken Helix	PSX/Saturn	Februar	(Helicopter-Shooter)
Castlevania	PSX	K.A.	(Vampir-Killer)
Vandal Hearts	PSX	K.A.	(Strategie)
Suikoden	PSX	Dezember	(RPG)
Midnight Run	PSX	Februar	(Rennspiel)
Whizz	PSX	November	(Jump'n Run)
Excalibur	PSX	Dezember	(Action Adventure)
Robo Pit	PSX/Saturn	Oktober	(Beat' em Up)
Floating Runner	PSX	Oktober	(Unbekannt)
In The Hunt	PSX	Oktober	(Shooter)
Rayman 2	PSX	Anfang 97	(Jump'n Run)
Street Racer	PSX	Dezember	(Kart-Rennspiel)

Laguna (Ocean, Philips)

Titel	System	Termin	Genre
Senna Kart Duell	PSX	November	(Kart-Rennspiel)
The Last Dynasty	PSX/Saturn	November	(3D-Space-Shooter)
Super Pang Collection	PSX	Anfang 97	(Klassiker)
NASCAR Racing 96	PSX	Dezember	(Rennspiel)
Tunnel B1	PSX/Saturn	Oktober	(Action-Shooter)
X2	PSX/Saturn	Dezember	(Shooter)
Breakpoint Tennis	PSX	K.A.	(Tennis-Sim)
Cheesy	PSX	Oktober	(3D-Jump'n Run)
Guts'n'Garters	PSX	K.A.	(Action-Adventure)
Dawn of Darkness	PSX/Saturn	K.A.	(3D-Shooter)
Dreadnought	PSX/Saturn	K.A.	(Mech-Action)
Down The Dumps	PSX	2. Quartal 97	(Point&Klick)

Mindscape

Titel	System	Termin	Genre
Marvel Comics 2099	PSX	Anfang 97	(Comic-Action)
Steel Harbinger	PSX	Oktober	(Splatter-Shooter)
Nightmare Creatures	PSX	Anfang 97	(3D-Horror-Adventure)
Dark Earth	PSX	K.A.	(Mystic-Adventure)

Microprose

Titel	System	Termin	Genre
Star Trek Generations	PSX	April 97	(Enterprise-Action)
Vette	PSX	Juni 97	(Unbekannt)
Transport Tycoon	PSX	K.A.	(Eisenbahn-Wirtschaftsim.)

Sega

Titel	System	Termin	Genre
Virtua Cop 2	Saturn	November	(Shooter)
Exhumed	Saturn	Oktober	(3D-Shooter)
Daytona USA C.E.	Saturn	November	(Rennspiel)
Virtual On	Saturn	November	(Cyber-Action)
Sonic Fighters	Saturn	K.A.	(Sonic-Prügler)
Amok	Saturn	K.A.	(Mech Action)
Scorcher	Saturn	K.A.	(Rennspiel)
Pocahontas	Mega Drive	Dezember	(Disney-Hüpfer)
Pinocchio	Mega Drive	Dezember	(Disney-Hüpfer)
Vectorman 2	Mega Drive	Dezember	(Vektoren-Hüpfer)
Sonic 3D	Mega Drive	14.11.96	(3D-Igelgehüpfe)

SCI

Titel	System	Termin	Genre
Carmageddon	PSX	K.A.	(Splatter-Rennspiel)

Sony

Titel	System	Termin	Genre
Soul Edge	PSX	K.A.	(Beat' em Up)
Rapid Racer	PSX	Anfang 97	(Racing-Game)
Porsche Challenge	PSX	K.A.	(Rennspiel)
Carnage Heart	PSX	Anfang 97	(Mech-Combat)
Namco Museum Vol.3	PSX	Anfang 97	(Oldie-Show)
Spiral Saga	PSX	Anfang 97	(Action)
Cool Boarders	PSX	Anfang 97	(Snowboard-Action)
Rosco Mc Queen	PSX	Anfang 97	(Unbekannt)
Monster Truck Rally	PSX	Anfang 97	(Off Road-Rennspiel)
Jet Moto	PSX	Anfang 97	(Waterbike-Action)
Twisted Metal 2	PSX	Anfang 97	(Blechkrieg)
2Xtreme	PSX	Anfang 97	(Extremsport)
NFL Gameday 97	PSX	Anfang 97	(American Football-Sim)
NHL FaceOff 97	PSX	Anfang 97	(Eishockey-Sim)

Sunsoft

Titel	System	Termin	Genre
Pro Golfer	PSX	K.A.	(Golf-Sim)
Outlive Zero	PSX	K.A.	(RPG)
Jewels of the Oracle	PSX/Saturn	Oktober	(Adventure)
Virtual Gallop	PSX	K.A.	(Pferderennen)

Viacom

Titel	System	Termin	Genre
The Divide	PSX	K.A.	(Action-Adventure)
Death Drome	PSX	K.A.	(Shooter)
MTVs Slam Scape	PSX	Anfang 97	(3D-Shooter)
MTVs AEON FLUX	PSX	Anfang 97	(Shooter)

Virgin

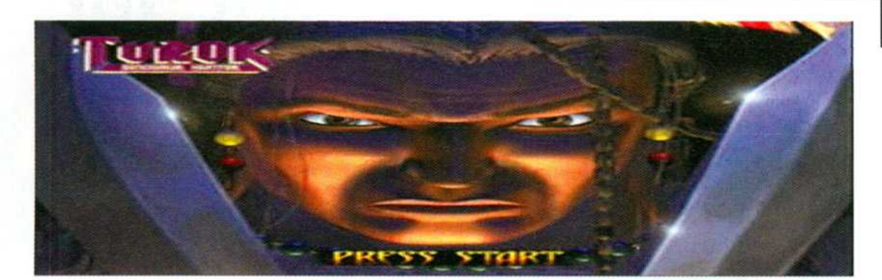
Titel	System	Termin	Genre
4-4-2	PSX/Saturn	Anfang 97	(Fußball-Sim)
Bubble Bobble 2	PSX	Oktober	(Knobelspiel)
Grid Runner	PSX/Saturn	November	(Shooter)
Star Gladiator	PSX	November	(Beat'em Up)

Warner

Titel	System	Termin	Genre
Pitball	PSX	Dezember	(Future-Sports)
MotoX	PSX/Saturn	Dezember	(Motorsport-Sim)
Return Fire	Saturn	Dezember	(Kriegs-Sim)
Trash It	PSX/Saturn	Dezember	(Zerstörungsfest)

TUROK - THE DINOSAUR HUNTER

HOLGER GÖßMANN



INFOS

System:	Nintendo 64
Genre:	3D-Shoot'em Up
Spieler:	1
Hersteller:	Acclaim
Entwickler:	Iguana
Testmuster	Acclaim
Veröffentlichung:	22. November

Bei Nintendo sitzt Acclaim in der ersten Reihe. Ja, man könnte fast sagen, die Spezialisten für Lizensumsetzungen sitzen direkt neben dem Videospielgiganten in den Startlöchern. Mit Turok - The Dinosaur Hunter wird die amerikanische Firma eines der ersten Third Party-Produkte veröffentlichen. Als Vorlage für Turok diente das gleichnamige Comic aus dem Hause Valiant/Acclaim Comics, das sich in den Staaten sehr großer Beliebtheit erfreut.



Die Golems sind extrem schlagkräftig

Der Indianer Turok ist der beste Dinosaurierjäger, den die Welt kennt. Er geht seinem Beruf in den abgelegenen Jagdgründen von New Mexico nach, wo noch haufenweise T-Rex und anderes Ungeziefer ihr Unwesen treiben.

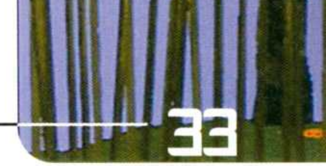
Der federbeschmückte Meister des Bogens, dessen Körperbau stark an He-Man erinnert, erfährt von einem durchgeknallten Professor, der mit Hilfe einer Zeitmaschine die Welt knechten will. Um den Wissenschaftler an seinem Vorhaben zu hindern, schnürt Turok seine Mokassins und macht sich auf den Weg durch das vergessene Tal. Dies ist genau 10 Level groß, wobei im ersten die Zugänge zu allen weiteren Stages versteckt sind. Die Version, die uns vorlag, war erst zu 15% fertig und hatte daher erst einen Level. In diesem



In den engen Höhlen warten die Gegner



Im Busch warten die cleveren Krieger auf Beute




Mit dem Messer stehen die Überlebenschancen nicht allzu gut...


...mit der Shotgun geht's einfacher!


Noch schaut der Golem freundlich


Zwei Dinosaurier haben sich in den Haaren

läuft man aus gewohnter Ego-Perspektive herum. Auffällig war hierbei die Levelgröße, die dem Spieler schier keine Begrenzung aufzulegen schien. Dabei kann der Indianer verschiedenste Stellen aufsuchen, wie Höhlen, Hütten oder Tempel. Er kann sie durch Springen, Klettern oder Schwimmen erreichen. Alle Bildschirmobjekte, egal ob Gegner oder Background, wurden komplett gerendert - will heißen: kein Gegenstand oder Widersacher sieht von zwei verschiedenen Standpunkten gleich aus. Dabei erhebt Turok den Anspruch, kein reinrassiges Ballerspiel zu sein. Zahlreiche Puzzles und Geschicklichkeitseinlagen lockern das Spielgeschehen auf. Auch auf ein intelligentes Gameplay haben die Macher von NBA Jam geachtet. So kann sich Turok beispielsweise in einem Busch oder hinter einem Baum verkriechen und auf Beute warten. Bemerkenswerterweise wurde auch an bestimmte Hör- und Sehstärken der prähistorischen Kaltblüter gedacht. Manchmal geraten sich die Dinos sogar untereinander in die Haare, was zu Dinoprügeleien à la Primal Rage führt. Logischerweise bleibt nur der Sieger als Gegner übrig. Am Ende jedes Abschnittes wartet ein Ober-Dino auf seine Abfertigung. Hier wurde bei den Bildschirmobjekten gespart, um den Obermotzen noch mehr Polygone unter die schuppige Haut zu schieben. Ein T-Rex mit Suchlaser, der dazu auch noch Feuer spuckt, wurde mit 5.000 Polygonen bestückt.

Welcome to Jurassic Park

Wer sich schon immer mal in Steven Spielbergs Meisterwerk sehen wollte, kommt an Turok mit Sicherheit nicht vorbei. 25-30 Frames pro Sekunde und diverse andere technische Spielereien, wie z. B. Light Sourcing, versetzen den Spieler in eine verblüffend echt aussehende, prähistorische Welt. Aber auch den Spielefans verspricht Turok viel Unterhaltung. 14 Waffen, massig Gegner, fast endlos große Level und sehr viele verschiedene Objekte werden das 64 MBit-Modul zieren. In Amerika wird der 3D-Shooter ab dem 22. November zu haben sein. In Deutschland soll es mit Veröffentlichung des Nintendo 64 in den Ladenschränken stehen.


Unter dem Wasser sind auch einige Geheimgänge versteckt


Turok kann sich in den Hütten der Bewohner umsehen


Die Tempelruinen sind besonders beeindruckend

STAR GLADIATOR

PHILIPP NOACK



Gerelt führt gerade einen „Final"-Move aus, leider hat sich Gore rechtzeitig in die Tiefe zurückgezogen...

Gamof wirkt wie ein zu groß geratener Ewok

Der Bann scheint gebrochen! Innerhalb der Mauern von Third-Party-Company Capcom wird ein Märchen wahr: Das 2D-Zweikampf-Dornröschen ist vom hauseigenen 3D-Resident Evil-Ritter wachgeküßt worden. Man steht also (endlich!) vor der Vollendung des ersten dreidimensionalen Beat'em Ups in der Geschichte der Firma.



Ähnlichkeiten zu Chun Li sind nicht zu leugnen



Junes gesamte Kampftechnik beruht auf Tanz

Die Automatenumsetzung Star Gladiator verlagert das Geschehen in die unendlichen Weiten des Weltraums. Aus allen Ecken dieser und fernerer Galaxien sind die Kämpfer zusammengekommen, um ein riesiges multigalaktisches Turnier zu zelebrieren. Die Verschiedenartigkeit der Teilnehmer war einer der zentralen Punkte bei der Entwicklung dieses Prügelspiels. Immerhin ein Drittel der neunköpfigen Fighterriege ist irdischen Ursprungs. Hayato repräsentiert den fernöstlichen Schwertkampf, June integrierte Elemente des Balletts in ihre Prügelkunst, und der spanische Edelmann Gerelt vertritt die europäische Fechtertradition. Mit einem strahlenden Grinsen und zwei tödlichen Plasma-YoYos ausgestattet, betritt Saturn die Arena. Rimgal, ein keulenschwingender T-Rex, der gefiederte Zelkin und ein 1,90m großer Knuddelbär (mit einer gar nicht so goldigen Laseraxt) verteidigen die Ehre des interplanetaren Tierreichs. Riesenhirn Core und Stahlkoloss Vector runden das abwechslungsreiche Fighterspektrum ab. Wer am Ende eine Trophäe in Händen halten will, muß jedoch zuvor noch an Bilstein, einem Zweihänderschwingenden Untoten lebendig vorbei.

INFOS

System: ....PlayStation
Genre: ....3D-Beat'em Up
Spieler: 1-2
Hersteller: ....Virgin
Entwickler: ....Capcom
Testmuster: ....Virgin
Veröffentlichung: ....Januar 97



Die Kämpfer werden von einer echten 3D-Kulisse umgeben

Der König ist tot, es lebe der König!

Beim Spieldesign orientierte man sich teils an erhältlichen Titeln von Namco, Sega oder Takara, teils fügte man eigene Ideen hinzu. Neben den







oben: **En garde!** *links:* **K.O.s werden visuell spektakulär durch diese Lichtblitze angezeigt**

gewöhnlichen Special Moves hat jede Figur eine aggressive Konter-Attacke, auch Reflection genannt (siehe auch Alpha/Zero-Counter in SFZ 1/2). Das Combo-System wurde, verglichen mit Street Fighter, stark vereinfacht; bestimmte Tastenkombinationen ergeben bei korrektem Timing vernichtende Schlagserien, die sich in einem sogenannten Final zu äußerst energieraubenden Super Combos ausbauen lassen. Star Gladiator scheint eine überaus gelungene Premiere der erfahrensten Beat'em Up-Schmiede zu werden. Grafik und Sound suchen in diesem Genre auf der PlayStation ihresgleichen. Namcos Soul Edge wird speziell hier sicherlich stärkster Konkurrent werden. Daß auch die Playability mithalten kann, war von Capcom zu erwarten, schließlich sind diese Jungs nicht umsonst die Erfinder des „modernen" Zweikampfspiels.



FIRO & **KLAWD**

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN



BMG zeigt auch in Bezug auf das eigene Logo viel Humor

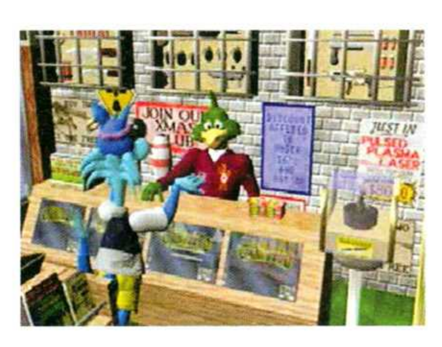


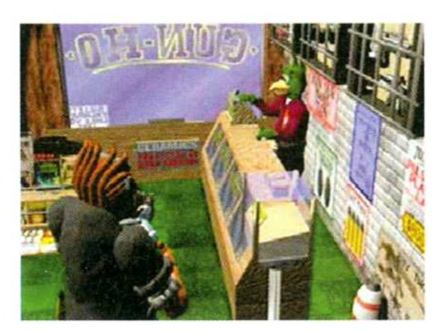
INFOS

System:	PlayStation
Genre:	Shoot'em Up
Spieler:	1-2
Hersteller:	BMG
Entwickler:	BMG
Testmuster	BMG
Veröffentlichung:	November







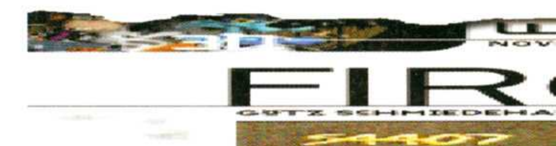


Der Orang-Utan-Detective Firo von der „New Yaker"-Polizei stolpert in den Fall seines Lebens, als er auf den vermeintlichen Falschgeldschmuggler Klawd trifft. Schnell merkt der Primat im öffentlichen Dienst, daß der leicht debile Straßenkater viel zu unbedarft ist, um derartig krumme Dinger zu drehen.

Doch Firos Chef, ein skrupelloser Wolf ohne Schafspelz, stellt ihn vor die Wahl, entweder den skandalträchtigen Fall schnellstmöglich zum Abschluß zu bringen oder Klawd als Sündenbock auszuliefern. Firo macht sich nun mit seinem neuen Partner auf eine bleihaltige Jagd nach den Köpfen der Geldfälschermafia. Quer durch das Armenviertel, über Baustellen oder in den Central Park führt die Spur zu Kingpin, dem Obermafiosi in Gestalt eines Riesenpinguins. Die Comic-Charaktere wurden genauso wie die insgesamt dreißigminütigen FMV-Sequenzen sehr liebevoll gezeichnet und gerendert, auch die Hintergrundgrafiken wirken schon in der frühen Fassung überzeugend. Damit nach längeren Spielsessions keine Langeweile aufkommt, wurden auch einige 3D-Runden eingebaut, in denen man in bester Virtua Cop-Manier mit einem Fadenkreuz herumballert oder eine herzhafte Kneipenprügelei im Stile eines Bud Spencers beginnt. Höhepunkt ist zweifelsohne der Sturm auf Kingpins Hauptquartier. Dort lauern Unmassen an Raketenwerfern, Ninja-Mäusen oder schwerbe-



Diverse Level sind im Virtua Cop-Stil aus der Ego-Perspektive dargestellt



















10 Plakate, die man von der Wand nimmt, ergeben ein Freileben

waffnete Helfershelfer des Untergrundfürsten. Dieser Abschnitt besitzt den Actiongrad einer fulminanten „Die Hard"- oder „Lethal Weapon"-Schluß-sequenz.

Harte Zeiten im „Big Avocado"

Firo & Klawd sollte primär als Action-Spiel und nicht als Action-Adventure verstanden werden. Zwar kann sich der Spielverlauf durch die Auswahl der Figur oder durch das Benutzen von Abzweigungen verändern, aber es gilt kaum, Rätsel zu knacken. Die Gangster treten zumeist in Horden auf, und man erreicht, nachdem man alle 16 Locations durchforstet hat, einen enorm hohen Bodycount. Wäre Firo & Klawd mit Realfiguren produziert worden, man könnte den kalten Atem der BPjS schon im Nacken spüren. Klawd bedient sich eines ansehnlichen Waffenarsenals inklusive Raketenwerfer, MG und Handgranaten. Erschossen wird alles was sich bewegt, sogar Eishockey-Spieler oder blinde Passanten müssen dran glauben. Durch die urkomischen Dialoge, die hoffentlich nicht allzu peinlich eingedeutscht werden, und die sehr tierische Besetzung besitzt das Spiel eher den Charme eines besonders abgedrehten Tom & Jerry-Cartoons. Und genau dies könnte Scharen von Käufern aller Altersschichten zu einem neuen Kult



In der Lagerhalle lauern Ninja-Mäuse auf das dynamische Duo



Die Häuserfassaden erinnern an die klassischen Hinterhöfe der amerikanischen Ostküsten-metropolen

vereinigen, denn Firo & Klawd scheint, sofern der Schwierigkeitsgrad moderat gehalten wird, ein königliches Trash-Vergnügen zu werden. Erste Testläufe auf der CeBIT-Home in Hannover haben bewiesen, daß das Publikum auch mal handgreiflich werden kann, um einen guten Platz am Firo & Klawd-Display zu ergattern. Freut Euch auf den Test in einer der nächsten Ausgaben.

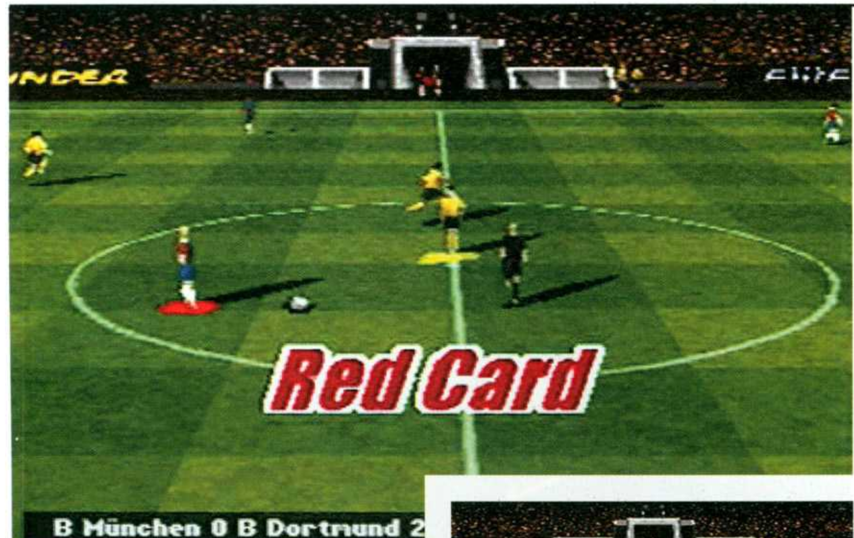
ork in progress
O & KLAWD
INFOS

ONSIDE

MARC A. KIRZEDER

INFOS

System:	PlayStation
Genre:	Sportspiel
Spieler:	1-2
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Telstar
Testmuster:	Telstar
Veröffentlichung:	November



Nach diesem groben Foul...



...muß der Spieler vom Platz



Ein Auftakt nach Maß für die Borussen



Dieser Schiri hat offensichtlich ein Haarproblem



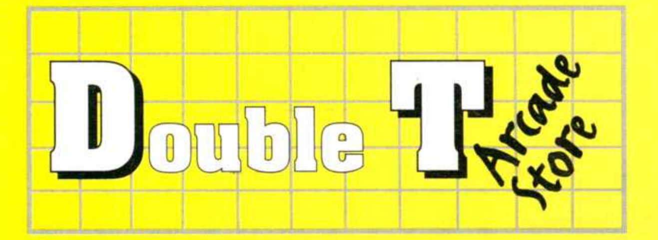
Das Training findet in der Halle statt

Die Europameisterschaft liegt hinter, die nächste WM noch lange vor uns, und die Bundesliga-Saison hat gerade begonnen. Viel Zeit also an den spielfreien Tagen für ein gemütliches Match in den eigenen vier Wänden.

Neben den verschiedenen, bereits etablierten Fußball-Sims macht sich nun Onside mit Features wie einem Mannschaftsmanager-Modus auf, eine langfristig motivierende Alternative zum schweißtreibenden Selberkicken zu bieten. Grafisch wird man nach dem ganz netten Intro aber eher durch unspektakuläre Einheitskicker enttäuscht. Die Animationen wirken lieblos in Szene gesetzt, und das Stadion strahlt nur wenig belebte Atmosphäre aus. Zwar läßt sich die Kamera, wie bei den meisten Konkurrenzprodukten, stufenlos nach Belieben justieren, aber dies dient lediglich der Übersichtlichkeit und peppt das grafische Gesamtbild nur wenig auf. Auch in Sachen Multiplayer-Unterstützung sieht Onside blass aus, da es sich nur mit maximal zwei Spielern, entweder gegeneinander oder gemeinsam gegen die CPU, spielen läßt. Die Menüs im Liga-Modus, die Euch über die Details des Vereins auf dem Laufenden halten, geben grafisch leider auch nur wenig her, so daß die optische Präsentation der Konkurrenz eher hinterher hinkt.

Rote Karte!

Das eigentliche Hauptaugenmerk liegt aber bei allen Sportspielen auf dem Gameplay, doch auch hier weiß Onside nur wenig zu begeistern. Die Möglichkeiten akrobatischer Einlagen im Stile von Fifa halten sich in Grenzen, und auch intelligente Spielzüge gehen während des sehr flotten Spiels nur schwer von der Hand. Die Spieler huschen einfach zu schnell über die Bildfläche, um den Eindruck eines realistischen Fußballspieles zu erzeugen. Überhaupt liegt der Schwerpunkt des Geschehens auf einer actionorientierten Bolzerei, und das wird verwöhnte Konsolenkicker kaum dauerhaft vor dem Bildschirm halten. Nur die Möglichkeit, sich um das komplette Management des Vereins kümmern zu können, läßt Hoffnung auf eine Langzeitmotivation zu. Ticketpreise für das Heimstadion müssen festgelegt werden, die Gehälter der Spieler nehmen Einfluß auf die Motivation, Spielertransfers wollen ausgehandelt sein, und der Zustand Eures Teams muß ständig im Auge behalten werden. Der Trainer gibt hilfreiche Tips, was die Ausgewogenheit Eures Teams angeht, und informiert euch darüber, ob z. B. neue Spieler eingekauft werden müssen.



Obere Badersgasse 4
97769 Bad Brückenau
Tel: 09741/3977
Fax: 09741/3977

Öffnungszeiten:

Mo - Do:	10.00 - 21.00
Fr:	10.00 - 19.00
Sa:	10.00 - 15.00

Ständig Neuheiten! Besuchen Sie unser Ladenlokal!
Ladenpreise können variieren!

Sony PlayStation

Artikel	Preis
PSX inkl. Scartkabel, Netzteil + Joypad	399,00
PSX + Universal-Umbau dt/us/jp	499,00
PSX + 1 Gebrauchtspiel nach Wahl	439,00
PSX + neGcon + Formel 1	579,00
PSX Universal Umbau dt/us/jp	99,90
Memory Card	49,00
Memory Card plus	79,90
Game Buster	89,90
HF-Adapter	59,00
neGcon Controller	89,00
Per4mer Lenkrad	109,90
Mad Catz Lenkrad	139,90
Memory Disk Drive	169,90
K1-Fighting Illusions (jp)	134,90
Andretti Racing	auf Anfrage
Aquanauts Holiday	89,90
A-Train IV	89,90
Baphomets Fluch	auf Anfrage
Beyond the Beyond	99,90
Bust a Move 2	79,90
Ecstatica	auf Anfrage
Iron Man	auf Anfrage
Sim City 2000	89,90
Syndicate Wars	99,90
Viewpoint (gebraucht)	65,00
Die Hard Trilogy (pal)	auf Anfrage
Die Hard Trilogy (us)	109,90
Project Overkill (us)	109,90
adidas Power Soccer	99,90
Casper	95,90
MotorToon G.P. 2 (jp)	134,90
Space Hulk	99,90
Battle Arena Toshinden 2	99,90
Olympic Games	89,90
Wing Commander 3	99,90
NHL Powerplay Hockey	89,90
NHL Powerplay Hockey (us)	109,90
Tekken 2 (pal)	ab 2. Oktober
Tekken 2 (us)	109,90
Resident Evil	94,90
Resident Evil (us - gebraucht)	60,00
FIA Formel 1	109,90
Chronicles of the Sword	99,90
Int. Track & Field	99,90
Sampras Extreme Tennis	99,90
Gunship	99,90
Destruction Derby 2	99,90
wipEout 2097	99,90
Crash Bandicoot (us)	109,90
Blazing Dragons	auf Anfrage
Soul Edge	auf Anfrage
Horned Owl (inkl Gun)	auf Anfrage
Twisted Metal	89,90
Need for Speed	99,90
Raging Skies	99,90

Sega Saturn

Artikel	Preis
Grundgerät inkl. Scartkabel, Netzteil + Joypad	199,00
Joypad	44,95
Antennenka. mit Bildfilter	49,90
Game Buster	89,90
Virtua Stick	89,90
6-Player-Adapter	75,00
8 Meg Memory Card	89,90
Aftermath	99,90
Alien Trilogy (us) TOP-Hit!	114,90
Alien Trilogy (pal/EV - unzensiert)	94,90
Alien Trilogy (pal/DV)	89,90
Olympic Soccer	89,90
Discworld (kplt. dt)	89,90
Athlete Kings	89,90
Blazing Dragons	99,90
Cyberia	99,90
Exhumed	auf Anfrage
Iron Man	auf Anfrage
Three dirty Dwarves	auf Anfrage
Story of Thor 2	89,90
Sega Rally (us)	59,90
Nights inkl. Analog Joypad	139,90
Destruction Derby	99,90
Road Rash	99,90
Road Rash (us)	89,90
Virtua Cop (inkl. Gun)	138,00
Virtua Fighter 2	95,00
Bubble Bobble Trilogy	99,90
Worms	89,90
Virtua Fighter Kids (jp)	119,90
Shockwave Assault	auf Anfrage
Streetfighter Alpha	94,90
Daytona Championship Deluxe (jp)	119,90
Bust a Move 2	89,90
Olympic Games	89,90
Skeleton Warriors	89,90
Thunderhawk II (gebraucht)	70,00
Streetfighter The Movie (us)	59,90
Die Hard Trilogy	auf Anfrage
Pro Pinball The Web	94,90
Rock'n Roll Racing 2	auf Anfrage

Super Nintendo

Artikel	Preis
Action Replay MK3	79,90
Universal-Adapter us/jp	34,90
Breath of Fire 2	119,90
Chrono Trigger (us)	139,90
Civilization (us)	134,90
Donald in Maui Mallard	129,90
Donkey Kong Country 2	129,90
FIFA Soccer 96	119,90
Final Fight (us)	109,90
I. Superstar Soccer Del.	124,90
Kawasaki Superbikes	104,90
Lufia 2 (us)	139,90
Mechwarrior 3050	99,90
NHL Hockey 96	109,90
Power Rangers Arcade	129,90
Primal Rage	79,90
Secret of Evermore	114,90
Secret of Mana (us)	119,90
Secret of Mana 2 (jp)	199,90
Spawn	49,90
Super Mario World 5 (us)	134,90
Toy Story (us)	129,90
Utopia (dt. Texte)	79,90
Yoshi's Island	119,90

NINTENDO 64

Grundgerät (JP) inkl. 2 Spiele (Mario 64 u. Pilotwings 64), Netzwandler, zweites Joypad, RGB Kabel .... auf Anfrage

Demnächst für N64:
Wave Racer & Star Wars & Cruosn' USA

Lieferbedingungen:- Bestellungen über Anrufbeantworter + Fax auch außerhalb der Geschäftszeiten • Bei uns auch US- und Japan-Import Games • Vor Ort können Spiele für Sony PlayStation + Sega Saturn getestet werden • Preisänderungen + Irrtümer vorbehalten • Ab 300,- DM portofrei • Versandkosten per Nachnahme mit UPS oder Post 12,- DM • Bei Nichtannahme werden pauschal 20,- DM berechnet • Händleranfragen erwünscht!

Ladenlokal
45131
Essen
Rüttenscheider Str. 181
Tel. 0201 / 777225
Ladenpreise können abweichen



Ladenlokal
40211
Düsseldorf
Kölner Str. 25
Tel. 0211 / 1649409
Ladenpreise können abweichen

SONY PLAYSTATION

Artikel	Preis
Sony Playstation dt.	389,--
Pad	59,90
Padverlängerung	24,90
Negcon dt.	89,90
Memorycard	49,90
Memorycard Plus	89,90
Link-Kabel	49,90
RGB-Kabel	39,90
Gamebuster dt.	89,90
Lenkrad + Pedale	149,90
Alien Triologie e.PAL	89,90
Total NBA 96 dt.	99,90
Andretti Racing dt.	89,90
Time Commando dt.	89,90
Decent dt.	89,90
Return Fire dt.	99,90
Road Rash dt.	89,90
Magic Carpet dt.	89,90
FORMEL 1 dt.	109,90
Need for Speed dt.	89,90
Street Fighter Alpha	89,90
Resident Evil PAL	89,90
Olympic Games dt.	89,90
Baphomets Fluch dt.	89,90
R.R. Revolution dt.	99,90
Discworld kompl. dt.	89,90
Po`ed dt.	99,90
A-Train dt.	99,90
Transport Tycoon dt.	99,90
NHL Powerplay us.	119,90
Crash Bandicoot us.	119,90
Gunship dt.	99,90
Track & Field dt.	99,90
Thunderhawk 2 dt.	99,90
Blazing Dragon dt.	89,90
Burning Road dt.	99,90
Onside Soccer dt.	99,90
NHL Face Off dt.	99,90
Top Gun dt.	99,90
True Pinball dt.	99,90
Worms dt.	99,90
Fade to Black dt.	89,90
Space Hulk dt.	99,90
Namco Museum 1 dt.	99,90
Myst dt.	99,90
W. Commander 3 dt.	99,90
Tohshinden 2 dt.	99,90
Tekken 2 dt.	109,90
Bust-A-Move dt.	69,90
Sampres Tennis dt.	99,90
Raging Skies dt.	99,90
Chr. of the Sword dt.	99,90
Wipeout 2097 dt.	99,90
Pro Pinball dt.	89,90
PGA Golf 97 dt.	89,90
Beyond T. Beyond us.	119,90
Die Hard dt.	89,90

DAS HEFT MUSS MAN HABEN !!!

Sofort lieferbar, monatlich neu

Die aktuelle Ausgabe des Sony Playstation Magazine inklusive DEMO - CD (PAL)

Das Magazine ist in englisch

Jetzt bestellen zum Preis von
24.90 DM
zzgl. Versandk. 9,- DM

Folgende spielbare Demos sind auf dem oben abgebildeten Magazine Ausgabe 11: Tekken 2, Pinball, Fade to Black u.a.

Ab 11.10 Ausgabe 11 bei uns erhältlich !!!

Vorraussichtlich mit spielbaren Demos von: Crash Bandicoot, Broken Sword, Die Hard, F1 u.a.

ACHTUNG JETZT AUCH IM INTERNET !!!
http://members.aol.com/gamestores/index.htm

Händleranfragen unter Fax 0201 / 777236
Irrtürmer, Preisänderungen vorbehalten. Versandkosten 10,90 DM

NEU NEU NEU NEU NEU

Sony Playstation Video

Sofort lieferbar, monatlich neu
Video Nr.4 ab 4.Oktober auf dem Video zusehen: Crash Bandicoot, Soviet Strike, Samurai Showdown 3, Final Fantasy 7, u.v.m.
60 MIN * VHS**
SOFORT BESTELLEN
NUR 19,90 DM

Saturn Magazine

Sofort lieferbar, monatlich neu
Saturn Total Magazine inkl. Demo CD (PAL)
Das Magazine ist in englisch
Jetzt bestellen zum Preis von
24.90 DM
zzgl. Versandk. 9,- DM

NINTENDO 64

Nintendo 64 us. ab Anfang Oktober lieferbar !!!

SATURN

Artikel	Preis
Action Replay dt.	89,90
Adapter us. / jap.	59,90
Memory Backup	89,90
RGB Kabel	49,90
Pad Verlängerung	24,90
Sega Ralley dt.	99,90
V. Cop + Gun dt.	159,90
V. Fighter 2 dt.	99,90
Sim City 2000 dt.	99,90
Mysteria dt.	99,90
Thunderhawk 2 dt.	99,90
Gun Griffon dt.	89,90
Tomb Raider dt.	99,90
X-Men dt.	89,90
Shining Wisdom dt.	89,90
Alien Triologie dt.	99,90
Discworld dt.	99,90
Fifa Soccer 96 dt.	89,90
Road Rash dt.	99,90
Street Fighter Alpha	99,90
Fighting Viper jp.	129,90
Destruction Derby dt	89,90
NFL Quarterback	99,90
P. Dragroon 2 dt.	99,90
Theme Park dt.	89,90
Need for Speed dt.	99,90
NHL Powerplay us.	109,90
Rayman dt.	99,90
F1 Live	99,90
Nights dt. inkl. Pad	129,90
Story of Thor 2 dt.	89,90
Exhumed dt.	99,90

0201 / 777235

AYRTON SENNA KART DUELL

ANDREAS BINZENHÖFER



Lecker Nummerngirls dürfen die Rundenschilder halten.

INFOS

System:	PlayStation
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1
Hersteller:	ASF
Entwickler:	Gaps
Testmuster	Ocean
Veröffentlichung:	November

Der Brasilianer Ayrton Senna war zu Lebzeiten einer der besten, wahrscheinlich sogar der beste Formel 1 Fahrer der Welt. Wie so viele seiner Kollegen entstammt auch er dem Kartsport.

Die einst von ihm gegründete Ayrton Senna Foundation gab kürzlich bei der Firma Gaps ein Ayrton Senna Kart-Spiel in Auftrag. Mit technischer Beratung der Firmen Dunlop und Yamaha bemühen sich diese, ein dem Idol vieler Motorsportler würdiges Spiel zu programmieren.

Dedicated to Senna

Zunächst startet der begeisterte Kartfan in der S-Klasse (hallo, Mercedes!), die aus drei Strecken (Dunlop-, Yamaha-, Gaps-Cup) besteht. Hat er alle Strecken als Sieger beendet, steigt er in die schnellere SS-Klasse auf, die wie die darauffolgende A-Klasse aus ebenfalls drei Kartbahnen zusammengesetzt ist. Der Gewinner der A-Klasse darf sich mit dem Meister höchstpersönlich auf dem nach ihm benannten Ayrton Senna-Kurs im Zweikampf messen. Geht er als Sieger hervor, kann er ab sofort mit Sennas Privatkart über den Asphalt driften. Normalsterbliche müssen dagegen auf eines der vier Standard-Karts zurückgreifen, die je nach Wetter mit Regenreifen oder Slicks bestückt werden. Für absolute Neueinsteiger steht sogar eine Beginnerstrecke zur Verfügung, die mit einem Yamaha FK 9 Leihkart befahren wird. Via Linkkabel wird man aller Voraussicht nach gegeneinander fahren können.

Faszination Kartsport

Schon jetzt kann Ayrton Senna Kart Duell dem Spieler einen Teil der Faszination, die etliche Profirennfahrer immer wieder zurück ins Kart treibt, vermitteln. In kaum einer anderen Rennserie gehört Driften derart zum



Die Ayrton Senna Strecke stellt den anspruchsvollsten Kurs



Das Gras bremst Euer Kart beinahe auf Null ab.

guten Fahrstil, kein anderer Motor heult so schön mit 15-16000 Umdrehungen/Minute. Auch Details des Kartsports wurden von Gaps aufgefangen: Die Fahrer schieben ihre Karts selbst an und heben nach einem Dreher oder Crash signalisierend ihre Hand. In technischer Hinsicht erfüllt Senna Karts das wichtigste Kriterium: es ist schnell. Da auch die Steuerung sowohl mit digitalem als auch mit analogen Controller gut gelungen ist (herrliches Driften ist angesagt), bleibt nur noch abzuwarten, ob die fertige Version den letzten Feinschliff zum Hit abbekommt.





BLACK DAWN

JULIAN OSSENT


Dieser Radarmast macht keinen Ärger mehr

INFOS

System: ....PlayStation
Genre: 3D-Flugsimulation
Spieler: 1
Hersteller: ....Virgin
Entwickler: ....Black Ops Entertainment
Testmuster: ....Virgin
Veröffentlichung: ...............K.A.

Derzeit scheint es jeden namhaften Programmierer unmöglich, ohne eine Hubschraubersimulation im Sortiment auszukommen. So schicken die Jungs von Virgin nach den Konkurrenzprodukten Soviet Strike und Gunship nun ihren Vertreter des Genres in weltweite Krisengebiete.

Nachdem es Terroristen gelungen ist, bei einem Überfall auf Fort Knox nicht nur Gold, sondern auch einige hochgefährliche Waffensysteme in ihre dreckigen Finger zu bekommen, sieht sich die Regierung der U.S.A. gezwungen, die Black OPS, eine Helicopter-Spezialeinheit, zu beauftragen, den bösen Buben den Kampf anzusagen. In insgesamt neun Krisengebieten, vom Central Park (!!!) bis hin zum Persischen Golf, warten zahlreiche feindliche Hubschrauber, Flugzeuge und Bodentruppen darauf, kräftig in den Allerwertesten getreten zu werden. Der eigene Helicopter kann aus drei verschiedenen Perspektiven gesteuert werden, wobei die Cockpitvariante am übersichtlichsten ist, an Waffensystemen steht dem Spieler von der Bordgun über Raketen und Napalmbomben ein schlagkräftiges Arsenal zur Verfügung. Da jedoch die Munition genauso wie der Sprit limitiert ist, empfiehlt es sich, die nach dem Abschuß eines Gegners auftauchenden Extras einzusammeln, um schnellstens wieder volle Kampfbereitschaft herzustellen. Die Einsätze sind meist in mehrere Einzelaufgaben unterteilt, zum Beispiel müssen erst Geiseln aus der Hand der Terroristen befreit, dann die feindlichen Radaranlagen ausgeschaltet und schließlich ein Konvoi des Gegners attackiert werden. Ist ein Krisengebiet erfolgreich zum Erholungsgebiet „umgebaut" worden, sollte man die Speicherfunktion benutzen.


Hier müßt Ihr Eure Zerstörer vor feindlichen Hubschraubern beschützen


Auch die Nachtmissionen sind graphisch äußerst lecker


Die Texturen sind von extrem edler Art

Vielversprechender Ballerspaß

Mit Black Dawn, soviel sei einmal prognostiziert, steht uns ein sehr guter Titel ins Haus. Abwechslungsreiche Missionen, eine präzise Steuerung und eine technisch erstklassige Aufmachung -Sound und Grafik können sich mehr als sehenlassen- sollten Garanten für eine hohe Wertung in einer unserer nächsten Ausgaben sein.

WWF - IN YOUR HOUSE

HOLGER GÖßMANN





Schlagen ist wichtiger als Griffe ansetzen

INFOS

System:	PlayStation
Genre:	Sportspiel
Spieler:	1-4
Hersteller:	Acclaim
Entwickler:	Sculptured Software
Testmuster:	Acclaim
Veröffentlichung:	November

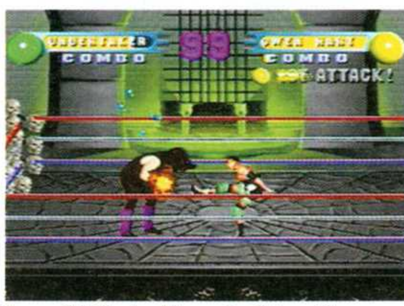
Eine Halle, ein Ring, eine Einmarschmusik, ein fetter Langhaarzottel mit Tätowierungen - und das Publikum liebt es. Zu welcher Gelegenheit sonst gibt es Applaus, wenn sich zwei ulkig verkleidete Sportler Klappstühle oder Schweinefutter um die Ohren hauen?



Der Undertaker bei einer seiner berühmten Seilattacken



Auch außerhalb des Rings geht die Action weiter



Owens Tritt in den Magen des Totengräbers

Wann dreht man sonst den Lautstärkepegel noch etwas lauter, um den Kommentar, der genauso gut aus dem Schimpansenkäfig oder der geschlossenen Anstalt kommen könnte, auch richtig gut zu hören? Ja, doch nur beim Wrestling. „Ladies and Gentlemen! The WWF is in da House."

Bei WWF-In Your House handelt es sich um das Sequel zu WWF Wrestlemania-The Arcade Game, das vor knapp einem Jahr für Saturn, PlayStation, Mega Drive und SNES erschien. Natürlich wurden sowohl Wrestler als auch die Moves dem aktuellen Geschehen in der größten Wrestlingliga der Welt angepaßt. Zehn Catcher stehen zur Auswahl: Neben den WWF-Urgesteinen Undertaker, Bret und Owen Hart sowie Shawn Michaels hauen sich nun auch der aus der WCW kommende Vader, der leicht schwuchtlige Golddust, die beiden Vorzeigebodies Ahmed Johnson und British Bulldog und der steinalte Ultimate Warrior gegenseitig auf die Zwölf.

Des Catchers neue Kleider

Sculptured Soft hat am bewährt unkonventionellen Gameplay des Vorgängers nicht herumgespielt, sondern auch noch ein Tag Team-Mode integriert. Auch bei In Your House können wieder unzählige Griffe, Schläge, Tritte und nicht zuletzt auch Finishes angewendet werden. Auf 11 neuen Schauplätzen, deren jeweilige Gestaltung der Thematik eines Wrestler nachempfunden wurde, wird um den Intercontinental und Federation Titel in „Best of three"-Matches gekämpft. Dabei kommt es sehr auf die gekonnte Anwendung von Specialmoves und diverser Hilfsmittel an. Den Test gibt´s in der nächsten Ausgabe.

Theo Kranz Versand

Läden Juliuspromenade 11 & 68
97070 Würzburg
Laden Bahnhofstraße 28
94032 Passau

Internet: http://www.logon.de/kranz

SATURN

JETZT ZUM KNALLERPREIS
SEGA SATURN-GRUNDGERÄT 399,-
DT. VERSION, 1 JAHR GARANTIE, INKL. RGB-KABEL, CONTROL PAD II, BATTERIE, DEMO-CD UND TIPS & TRICKS-BUCH
SEGA SATURN WIE OBEN, INKL. SEGA RALLY 464,-
CONTROL PAD 44,-
3D-CONTROL PAD 64,-
CONTROL PAD-VERLÄNGERUNGSKABEL 19,-
ARCADE RACER - LENKRAD 119,-
GAME BUSTER - ACTION REPLAY 89,-
MEMORY CARD - ORIGINAL 99,-
MEMORY CARD PLUS 8 MBIT 79,-
ANTENNENKABEL MIT BILDFILTER .54,-
SIX-PLAYER-ADAPTER 59,-
ALIEN TRILOGY 84,-
ATHLETE KINGS - DECATHLETE 89,-
BEDLAM (OKT.) 94,-
BLAM! MACHINEHEAD (OKT.) 94,-
BLAZING DRAGONS 84,-
BUBBLE BOBBLE - 3 SPIELE 84,-
DARIUS 2 (OKT.) 89,-
DAYTONA USA CH. EDITION (OKT.) .94,-
DESTRUCTION DERBY 84,-
DISCWORLD 84,-
EARTHWORM JIM 2 (OKT.) 89,-
EXHUMED 89,-
FIFA SOCCER 97 (ENDE NOV.) 84,-
FIGHTING VIPERS (NOV.) 89,-
GRID RUNNER (NOV.) 94,-
HEXEN (OKT.) 84,-
HIGHWAY 2000 94,-
IN THE HUNT 89,-
IRON & BLOOD (NOV.) 89,-
LAST DYNASTY (OKT.) 99,-
MADDEN NFL 97 (ANFANG NOV.) .84,-
MEGA MAN X3 (OKT.) 94,-
MR. BONES (OKT.) 89,-
NBA ACTION 84,-
NBA JAM EXTREME (NOV.) 89,-
NBA LIVE 97 (ENDE NOV.) 84,-
NHL 97 (ENDE NOV.) 84,-
NHL POWERPLAY '96 (NOV.) 89,-
NIGHT WARRIORS 99,-
NIGHTS INKL. 3D-CONTROL PAD .129,-
OLYMPIC GAMES 84,-
PANZER DRAGOON ZWEI 89,-
PGA TOUR GOLF 97 (ANFANG DEZ.) .89,-
RETURN FIRE (NOV.) 89,-
ROAD RASH 89,-
SHINING WISDOM 84,-
SIM CITY 2000 94,-
SKELETON WARRIORS 79,-
SPACE HULK 89,-
STARFIGHTER 3000 89,-
STREET FIGHTER ALPHA 2 (NOV.) .94,-
SUPER MOTOCROSS (NOV.) 89,-
THE STORY OF THOR 2 84,-
THREE DIRTY DWARVES 89,-
TILT (NOV.) 89,-
TOMB RAIDER (OKT.) 89,-
TOSHINDEN URA (NOV.) 89,-
TUNNEL B1 (OKT.) 89,-
VIRTUA COP 2 (NOV.) 94,-
VIRTUA FIGHTER 2 94,-
VIRTUA FIGHTER KIDS 89,-
VIRTUAL GOLF 89,-
VIRTUAL ON (NOV.) 89,-
WORLD SERIES BASEBALL 2 (OKT.) .84,-
WORLDWIDE SOCCER '97 (OKT.) 89,-

PLAYSTATION

SONY PLAYSTATION 389,-
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD UND DEMO-CD
CONTROL PAD 54,-
NEGCON PAD 84,-
CONTROL PAD-VERLÄNGERUNGSKABEL 19,-
MADCATZ - LENKRAD 149,-
GAME BUSTER - ACTION REPLAY 89,-
MEMORY CARD 15 BLOCKS 49,-
MEMORY CARD 120 BLOCKS 79,-
3.5" MEMORY DISK DRIVE 159,-
A-TRAIN (MITTE OKT.) 99,-
ACTUA GOLF (MITTE OKT.) 89,-
ADV. OF LOMAX (ANFANG NOV.) 89,-
BAPHOMETS FLUCH (MITTE OKT.) 89,-
BATTLE ARENA TOSHINDEN 2 99,-
BEDLAM (OKT.) 94,-
BLACK DAWN (NOV.) 94,-
BLAM! MACHINEHEAD (OKT.) 94,-
BLAZING DRAGONS 89,-
BUBBLE BOBBLE - 3 SPIELE 84,-
BURNING ROAD (MITTE OKT.) 89,-
CRASH BANDICOOT (ANFANG NOV.) 109,-
CHRONIC. OF THE SWORD (MITTE OKT.) 89,-
DARKSTALKERS (OKT.) 89,-
DESTRUCTION DERBY 2 (ENDE NOV.) 99,-
DIE HARD TRILOGY (MITTE NOV.) 89,-
EARTHWORM JIM 2 (OKT.) 89,-
EXCALIBUR (ENDE NOV.) 99,-
EXHUMED (ANFANG NOV.) 89,-
FADE TO BLACK 89,-
FANTASY GOLF (OKT.) 89,-
FIFA SOCCER 97 (ENDE NOV.) 84,-
FIRO & KLAWD (MITTE NOV.) 89,-
FLOATING RUNNER (OKT.) 99,-
FORMEL 1 109,-
FRANK THOMAS BIG HURT BASEBALL 89,-
GRID RUNNER (NOV.) 94,-
HEXEN (NOV.) 94,-
HYPER FINAL MATCH TENNIS (OKT.) 89,-
IN THE HUNT 94,-
I. SUPERSTAR SOCCER DELUXE (MITTE NOV.) 99,-
INTERNATIONAL TRACK & FIELD 89,-
INTERNATIONAL MOTO X (OKT.) 84,-
IRON & BLOOD (NOV.) 89,-
JUMPING FLASH 2 (ENDE OKT.) 99,-
KONAMI OPEN GOLF 89,-
LAST DYNASTY (OKT.) 99,-
MADDEN NFL 97 84,-
MARIO ANDRETTI RACING 89,-
MEGA MAN X3 (OKT.) 94,-
MOTOR TOON 2 (ANFANG NOV.) 89,-
MYST (ENDE OKT.) 89,-
NAMCO MUSEUM VOL. 2 (ENDE OKT.) 89,-
NAMCO SMASH C. TENNIS (ENDE NOV.) 89,-
NAMCO SOCCER PRIME GOAL (MITTE OKT.) .89,-
NASCAR RACING 96 (OKT.) 99,-
NBA HANGTIME (OKT.) 94,-
NBA JAM EXTREME (NOV.) 89,-
NBA LIVE 97 (ENDE NOV.) 84,-
NFL QUARTERBACK CLUB '97 89,-
NHL 97 (ANFANG NOV.) 84,-
NHL POWERPLAY '96 (NOV.) 84,-
OLYMPIC GAMES 84,-
ONSIDE SOCCER 89,-
PANDEMONIUM (NOV.) 89,-
PENNY RACERS - CHORO Q (MITTE OKT.) .89,-
PGA TOUR 97 89,-
PO'ED (OKT.) 89,-
PROJECT OVERKILL (NOV.) 99,-
RAGING SKIES - SIDEWINDER 99,-
RETURN FIRE 89,-
RIDGE RACER REVOLUTION 99,-
ROAD RASH 89,-
SAMPRAS EXTREME TENNIS 89,-
SHELLSHOCK 84,-
SIM CITY 2000 94,-
SKELETON WARRIORS 84,-
SOVIET STRIKE (ANFANG NOV.) 89,-
SPACE HULK 89,-
STAR GLADIATOR (NOV.) 94,-
STARFIGHTER 3000 89,-
STEEL HARBINGER (NOV.) 94,-
STREET FIGHTER ALPHA 2 (NOV.) 94,-
SUPER MOTOCROSS (NOV.) 89,-
SUPERSONIC RACERS (OKT.) 89,-
TEKKEN 2 109,-
THE NEED FOR SPEED 89,-
THUNDERHAWK 2 FIRESTORM 79,-
TILT (NOV.) 84,-
TIME COMMANDO 89,-
TITAN WARS (MITTE OKT.) 89,-
TOP GUN FIRE AT WILL (MITTE OKT.) 99,-
VICTORY BOXING (OKT.) 84,-
VIRTUAL GOLF 89,-
VIRTUAL TENNIS (NOV.) 89,-
WING COM. III HEART OF THE TIGER 89,-
WIPEOUT 2097 (MITTE OKT.) 99,-
WRECKING CREW (ANFANG NOV.) 99,-
X-MEN (NOV.) 84,-

MEGA DRIVE

FIFA SOCCER 97 GOLD EDITION (MITTE NOV.) 89,-
I. SUPERSTAR SOCCER DELUXE (NOV.) 79,-
NBA LIVE 97 (MITTE NOV.) 89,-
NHL 97 89,-
SONIC 3D (NOV.) 84,-
VECTORMAN 2 (NOV.) 84,-
VIRTUA FIGHTER (NOV.) 84,-



SUPER NINTENDO

DONKEY KONG COUNTRY 3 (ENDE NOV.) 134,-
FIFA SOCCER 97 GOLD EDITION (ENDE NOV.) 119,-
LUFIA MIT SPIELEBERATER (DEZ.) .114,-
NBA LIVE 97 (ANFANG DEZ.) 119,-
SIM CITY 2000 (NOV.) 129,-
STREET FIGHTER ALPHA 2 (ENDE OKT.) ..129,-
TERRANIGMA MIT SPIELEBERATER (OKT.) 114,-

FRAGEN SIE AUCH NACH UNSEREN SPIELEN FÜR 3DO, GAME BOY UND GAME GEAR!

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN
nur solange der Vorrat reicht!!!

SEGA SATURN

BAKU BAKU ANIMAL 59,-
BUST-A-MOVE 2 ARCADE EDI. 69,-
CLOCKWORK KNIGHT 2 59,-
DAYTONA USA 49,-
GUN GRIFFON 79,-
HANG ON GP '96 69,-
MYST 59,-
NHL ALL-STAR HOCKEY 49,-
PARODIUS DELUXE 59,-
ROBOTICA 49,-
SEGA RALLY 79,-
SHINOBI X 59,-
STREET FIGHTER ALPHA 79,-
STRIKER '96 79,-
VICTORY BOXING 69,-
VICTORY GOAL 49,-
VIRTUA RACING 39,-
VIRTUAL HYDELIDE 59,-
WWF WRESTLEMANIA ARCADE 69,-

SONY PLAYSTATION

ALIEN TRILOGY 79,-
BUST-A-MOVE 2 ARCADE EDITION 3 SPIELE 64,-
CRITICOM 79,-
JUPITER STRIKE 59,-
MAGIC CARPET 79,-
NBA JAM TOUR. EDITION 59,-
STREET FIGHTER ALPHA 79,-
VIEWPOINT 79,-
WILLIAMS ARCADE GREATEST .59,-





Austria Express - Bestell-Hotline
Tel: 0049 / 85 17 37 77

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND!
UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 16.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 ARTIKELN SOGAR PORTOFREI. NUTZEN SIE UNSEREN BESONDEREN VORBESTELL-SERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI. SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES PREISLISTEN-MAGAZIN MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG ANFORDERN. BEI BESTELLUNGEN LIEGT DIESES NATÜRLICH BEI.

Fon: 0931 / 571601 oder 571606

Versand per Nachnahme 6,90 DM zzgl. Nachnahmegebühr, bei Vorkasse (nur Euroschecks) 4,- DM, UPS 10,- DM, Porto Ausland 18,- DM. Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.
Laden und Versand. Ladenpreise können variieren. Händleranfragen erwünscht. Erscheinungstermine ohne Gewähr.

BAPHOMETS FLUCH

HOLGER GÖßMANN



Alle Bilder dieser Seite sind aus dem leckeren Intro

INFOS

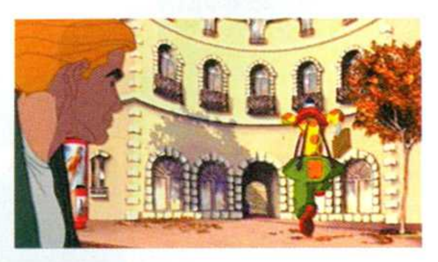
System:	PlayStation
Genre:	Adventure
Spieler:	1
Hersteller:	Sony
Entwickler:	Revolution
Testmuster	Sony
Veröffentlichung:	Oktober



Bereits in der letzten Ausgabe stellten wir Euch die Arbeit des englischen Softwarehauses Revolution vor, die mit ihrem Adventure Baphomets Fluch an Lucasarts´ Adventurethron wackeln wollen. Das Spiel um den legendären Schatz der Tempelritter steht nun kurz vor der Fertigstellung.

Es ist Herbst in Paris. Der Amerikaner George Stobbart sitzt in einem Pariser Straßencafe und sucht gerade den Blickkontakt zur Kellnerin, als diese mit einem älteren Herren mit Aktenkoffer zusammenstößt. Enttäuscht wendet George den Kopf zur Seite, wo gerade ein fies grinsender Clown eine Menge Luftballons aufsteigen läßt. Dieser eilt sodann in die französische Kaffeeschenke, stiehlt dem Greis seinen Aktenkoffer und hinterläßt stattdessen eine Ziehharmonika mit explosiven Inhalt. Die Explosion tötet den alten Mann, verletzt die Bedienung und gibt George die Aufgabe seines Lebens. Die Story mit dem Clown und dem bombigen Instrument nimmt man ihm bei der Polizei nämlich nicht so richtig ab. Also beschließt der Amerikaner, die Sache mit Nicole Collard, einer Reporterin, die mit dem alten Mr. Plantard verabredet war, selbst in die Hand zu nehmen. Auf den Spuren des Clowns durchstreift der Held halb Paris, bevor er schließlich den Inhalt des Koffers in seinen Händen hält.



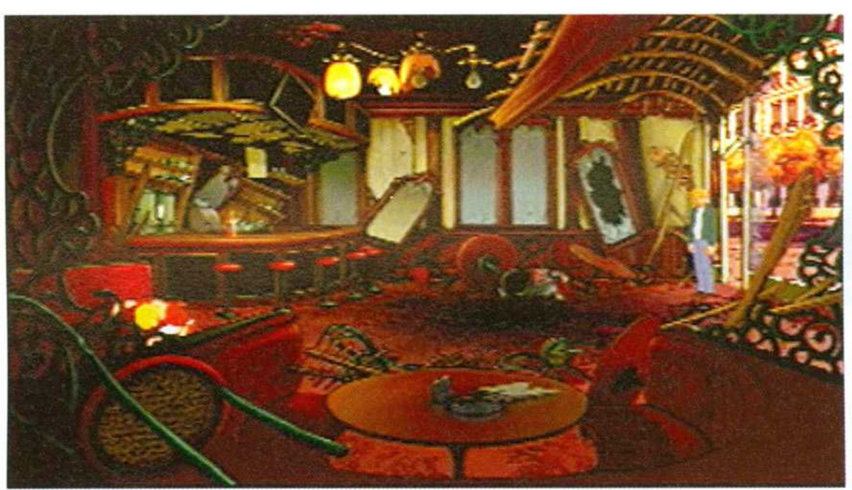





Die alte Frau am Klavier ist hilfreich...


...im Umgang mit störrischem Hotelpersonal

über einem verwendbaren Objekt steht. Zwei sich drehende Zahnräder sind beispielsweise das Symbol für Benutzen. Die während des Spiels eingesammelten Objekte werden angezeigt, sobald der Spieler den Zeiger überhalb des Screens bewegt. Die Animationen, die Soundvielfalt und -qualität sind schon in der Vorabversion verblüffend, was für ein völliges Eintauchen in die Spielatmosphäre sorgt. Unterstützt wird dies durch die Zwischenspänne in Zeichentrickqualität. Baphomets Fluch soll ab Oktober in den Regalen der Videospielhändler stehen. Wir hoffen Euch den Test in der nächsten Ausgabe präsentieren zu können.


Hier hat eine Bombe eingeschlagen



Eine Kneipe im Ausgrabungsort Lochmarne

Das Pausenmenü

Die zwei Mafiosi vor dem Hotel suchen nach der Schriftrolle...

Es ist eine mittelalterliche Schriftrolle, die auf den Schatz der Tempelritter verweist. Die Suche geht weiter, durch viele Gegenden Europas.

Point & Click at it´s best

Obwohl die Yorker Programmiertruppe das Adventuregenre revolutionieren will, bleiben sie doch dem klassischen Point & Click-Prinzip treu. Die Steuerung erfolgt über einen Cursor, der seine Form verändert, wenn er


... welche wir wohlweislich in die Seitengasse geschmissen haben

INTERNATIONAL MOTO X

STEPHAN GIRLICH



Die Animation des Fahrers wirkt insgesamt etwas hölzern

Moto Cross zählt mit zu den härtesten Motorsportarten dieser Welt. Mit grobstolligen Reifen und immensen Federwegen wühlen und kämpfen sich die Piloten mit ihren Maschinen durch Schlamm und Dreck, springen über künstlich erschaffene Hügel und driften wie wild über losen Untergrund.

Exakt dieses Feeling versucht Warner Interactive mit International Moto X zu vermitteln. Jeweils dreißig Strecken gilt es in vier Hubraumklassen (125, 250, 350, 500 ccm) zu bewältigen. Aus vier Perspektiven steuert man sein Bike gegen sieben Gegner über Stock und Stein, für vordere Plazierungen gibt's Prämien. Ein Teil davon wird in die Reparatur der Geländemaschine investiert, mit dem restlichen Geld steigert Ihr die Leistung des Motors oder spendiert Eurem Hobel griffigere Reifen. Für lange anhaltenden Spielspaß dürfte der Streckeneditor sorgen. Auf extrem einfache Art und Weise sind innerhalb kürzester Zeit weitere Rennpisten aus dem Boden gestampft, die sogar in den Wettbewerbsmodus mit eingebaut werden können.

Full Throttle

Der erste Eindruck war nicht sonderlich überzeugend, erst eine zweite, ausführlichere Spielesession offenbarte die durchaus vorhandenen Qualitäten von International Moto X. Das einfache Handling der Bikes verführt anfangs zur gnadenlosen Bolzerei, erst nach und nach lernt man, die Feinheiten der Steuerung gekonnt einzusetzen. In den höheren Hubraumklassen genügt es nicht mehr, einfach das Gas voll aufzureißen und mit maximaler Geschwindigkeit über die Parcours zu jagen. Wie in der Realität läßt man dann das Motorrad mehr rollen und beschleunigt nur noch vor Steigungen oder nach engen Kurven. Der Spielablauf selbst wird mit den vielen Strecken und vier Leistungklassen auch längerfristig Spielspaß garantieren, der Streckeneditor sowieso. So gesehen zeigt International Moto X viele gute Ansätze, in der nächsten Ausgabe folgt der ausführliche Test.

INFOS

System: .... PlayStation
Genre: .... Rennspiel
Spieler: 1-2
Hersteller: ... Warner Interactive Intern.
Entwickler: .... Coco Nuts Japan
Testmuster: .. Warner Interactive Intern.
Veröffentlichung: .... Oktober



In engen Kurven versucht der Fahrer mit ausgestrecktem Bein das Gleichgewicht zu halten



Die Strecken sind mit länderspezifischen Objekten ausgeschmückt



Power Play for Racing Fans

1 **PLAYSTATION RIDGE RACER REVOLUTION** **109.95**

2 **Playstation FORMEL-1-SET**
Komplett mit 1 Pad und dem Spiel FORMULA 1. **519.00**

3 **GAMESTER-**
Lenkrad mit Fußpedalen
Für die Playstation. **179.95**

KARSTADT

Wir liefern, solange der Vorrat reicht, verpackungskostenfrei innerhalb Deutschlands. Sie zahlen lediglich ein Entgelt für Nachnahme und Geldübermittlung in Höhe von insgesamt **DM 6.- zzgl. Paketgebühren,** abhängig vom Gewicht der Sendung.

An KARSTADT AG, Abt. 268, Postfach 10 21 64, 45021 Essen
Sofort-Bestellschein Ich bestelle zur Lieferung:

Artikelbezeichnung	Stück	Einzelpreis

FG 11/96

Name (bitte in Blockschrift) Vorname

Straße und Hausnummer Vorwahl/Telefon

Postleitzahl, Ort Auf Postkarte geklebt 80 Pf, als Brief 1.- DM Porto.

1096 3 3215

WORLD SERIES BASEBALL 2

HOLGER GÖßMANN



Beim Homerun Derby geht´s nur darum, den Ball aus dem Stadion zu klopfen

Langsam, aber sicher geht´s wieder in die für Baseballfans schönste Zeit: die Postseason! Wenn die Besten der Besten die Keulen schwingen und 45.000 in Atlanta den Tomahawk-Chop grölen, dann greift das Baseballfieber um sich. Den Höhepunkt bildet die „Fall Classic": die World Series! Logisch, daß Sega sein neustes Lizenzprodukt in dieser heißen Phase launcht.



Nach der Abschlagsequenz..

Mit World Series Baseball 2 setzt Sega Sports eine, vor allen Dingen in Amerika, sehr erfolgreiche Gameserie fort. Tiefschürfende Änderungen beinhaltet das 97er Update allerdings nicht. Aus fünf Spielmodi (Exhibition, Pennant Race, Playoffs, All-Star Game & Homerun Derby) darf der Spieler wählen. Dabei stehen ihm alle 28 Mannschaften mit original Spielerkader zur Verfügung. Nebenbei wurden noch zwei neue Teams, von denen noch nicht feststeht, welcher der beiden Ligen sie angehören werden, mit ins Programm genommen.

Nette Grafik

Die Stadien wurden den authentischen Spielstädten exakt nachempfunden. Alle Bildschirmobjekte sind Polygonstrukturen, was, in Zusammenhang mit der aktiven Kameraführung, für eine wirklich gute Optik sorgt. Die Stärken und speziellen Eigenschaften des Polygonmännchen wurden denen des humanoiden Vorbilds angepasst. Mit WS Baseball 2 kommt demnächst ein solides Sportspiel in die Regale des örtlichen Videospielhändlers, bestens

INFOS

System:	Saturn
Genre:	Sports
Spieler:	1-4
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Sega
Testmuster	Sega
Veröffentlichung:	Januar


... wird auf die Fielding-Grafik geblendet

geeignet auch für diejenigen, denen das Spiel mit der Keule bisher ein Rätsel war. Vielleicht gelingt es Sega dank der guten Optik, das Nationalspiel der Amerikaner auch in Deutschland etwas bekannter zu machen. Für Sportspielfans lohnt sich ein genauerer Blick, für Baseballfreaks sowieso.



Die besten Spieler beider Ligen treffen sich beim All-Star Game



Alle Statistiken der letzten Saison sind in der internen Datenbank nachzulesen

PlayStation

Titel		Preis
Project X2	dt	99,95 DM
Wipeout 2097	dt	99,95 DM
Daviscup Tennis	dt	99,95 DM
Lomax in Lemmingland	dt	99,95 DM
Chronicles of the Sword	dt	99,95 DM
Streetracer	dt	99,95 DM
Contra: Legacy of war	us	119,95 DM
Burning Road	dt	99,95 DM
Pete Sampres Tennis	dt	99,95 DM
Bubble Bobble Col.	dt	79,95 DM
Syndicate Wars	us	119,95 DM
Beyond the Beyond	us	119,95 DM
NHL Powerplay Hockey	us	119,95 DM
Die Hard Trilogy	dt	99,95 DM
Cool Boarders	us	119,95 DM
Soviet Strike	us	119,95 DM
Crash Bandicoot	us	119,95 DM
Project Overkill	dt	99,95 DM
Formel 1	dt	99,95 DM
Bubble Bobble 2	dt	89,95 DM
Blazing Dragons	dt	99,95 DM
Actua Golf	dt	99,95 DM
Re-Loaded	us	119,95 DM
Destruction Derby (Nov.)	dt	99,95 DM
Castlevania X	jp	139,95 DM
Lenkrad, mit Pedalen		139,95 DM

Nintendo 64

Titel		Preis
N64 RGB, incl. Mario	jp	749,95 DM
N64 RGB	us	auf Anfrage
Wave Race 64	jp	199,95 DM
Shadows o.t.Empire(Okt.)	jp	219,95 DM
Pilotwings 64	us	179,95 DM
Mario 64	us	179,95 DM
Turok (Nov.)	us	179,95 DM

Fighting Vipers SAT jp
119,95 DM

Tekken 2 PSX dt.
99,95 DM

PSX Dt. incl.
1 Spiel nach Wahl
469,95 DM

Wipe Out 2097 PSX dt.
99,95 DM

Wave Race N64 jp ab 27. Sept.
199,95 DM

Andretti Racing PSX dt.
99,95 DM

Soviet Strike PSX us
119,95 DM

Soul Edge
PSX jp
139,95 DM

Tomb Raider
PSX dt.
99,95 DM

-UMBAU-
PSX-Multinorm
99,95 DM

Saturn Software

Titel		Preis
Soviet Strike	us	119,95 DM
Destruction Derby	dt	89,95 DM
Marvel Super H.	jp	119,95 DM
Exhumed	dt	89,95 DM
Die Hard Trilogy	us	119,95 DM
Dragonforce	us	119,95 DM
Dark Savior	us	119,95 DM
Bug Too	us	119,95 DM
Virtual On	jp	119,95 DM
Virtual On Stick	jp	auf Anfrage
Fighting Vipers	jp	119,95 DM
Toshinden URA	jp	119,95 DM
Thunderforce Col. 1	jp	89,95 DM
Project X2	dt	99,95 DM
Daytona CE (Nov.)	jp	119,95 DM
Worldwide Soccer´97	dt	99,95 DM
Tomb Raider	dt	99,95 DM

SNES Software

Titel		Preis
Street Fighter zero 2	jp	159,95 DM
Terranigma	dt	119,95 DM

Sonderangebote SAT

Titel		Preis
Darius	dt	39,95 DM
Alien Trilogy	us	69,95 DM
Tohshinden Remix	dt	49,95 DM
Story of Thor 2	us	49,95 DM
Street Fighter Kids	us	89,95 DM
Wipe Out	dt	59,95 DM
X-Men	dt	59,95 DM
Puzzle Bubble 2	jp	69,95 DM
Galaxy Fight	dt	39,95 DM
Parodius	dt	49,95 DM

Unsere Franchise-Partner:

Flying Arts
Im Forum Mülheim
Hans Böckler Platz 10
45468 Mülheim/Ruhr
Tel. 0208 / 384362

Flying Arts Herford
Hämelinger Str. 16
32052 Herford
05221-1008536

Flying Arts
Einkaufszentrum Altenessen
Altenessener Str. 411
45329 Essen

Flying Arts
Isenburg-Zentrum
Frankfurterstr. 168-176
63263 Neu-Isenburg
06102-327787

Demnächst:
Flying Arts
auch in Ihrer Nähe!!!

Machen auch Sie Ihr Hobby zum Beruf.
Flying Arts Franchising:
Info: 0208 / 8 23 27 - 32

Nintendo 64 • PlayStation • Saturn • SNES • SNK • PC CD-ROM



Ruhrorter Str. 9 • 46049 Oberhausen
Phone: 02 08 / 8 23 27 41 + 8 23 27 42

NASCAR RACING

ANDREAS BINZENHÖFER


Eine der wenigen „echten" Rennstrecken ist Sears Point

INFOS

System: .... PlayStation
Genre: .... Rennspiel
Spieler: 1
Hersteller: .... Sierra
Entwickler: .... Papyros
Testmuster: .... Sierra
Veröffentlichung: .... November

Vielen ist sie bekannt, vor allen Dingen aus den Crash-Highlights der amerikanischen Sportübertragungen, doch nur wenige deutsche Motorsportfans kennen sich wirklich in ihr aus: die Nascar-Serie.

Die hochgezüchteten Straßenflitzer mit der liebevollen Artwork darauf, das nach ca. 10 Rennminuten - nach diversen Drängeleien um die vorderen und hinteren Plätze - im wahrsten Sinne des Wortes auf der Strecke bleibt.

Sie schüren mit weit über 300 Sachen über des Amerikaners liebste Rennstrecke, das Oval. PlayStation-Besitzer können sich demnächst um die vorderen Plätze mitstreiten, denn Papyrus´ erstes Konsolenmachwerk biegt gerade auf die Zielgerade ein. Die Macher des PC-Hits Indycar Racing dürften mit Nascar sowohl die Simulationsfreaks als auch die Gelegenheitsfahrer ansprechen. Zur Auswahl stehen Arcade und Simulationsmodus, in denen jeweils Einzelrennen oder eine gesamte Saison gefahren werden kann. Bei Arcade kann der Spieler bei 180 MPH sorglos, mit vollem Lenkeinschlag in die Kurve heizen, ohne dabei einen Gedanken an Reifendruck oder ähnliches zu verschwenden. Im Simulationsmodus würde eine solche Aktion aber in dem unweigerlichen Ende von Chassis und Fahrer resultieren.


Die Innenbahn ist meist hart umkämpft


Beeindruckend: Selbst aus nächster Nähe wirken die Gegner nicht pixelig



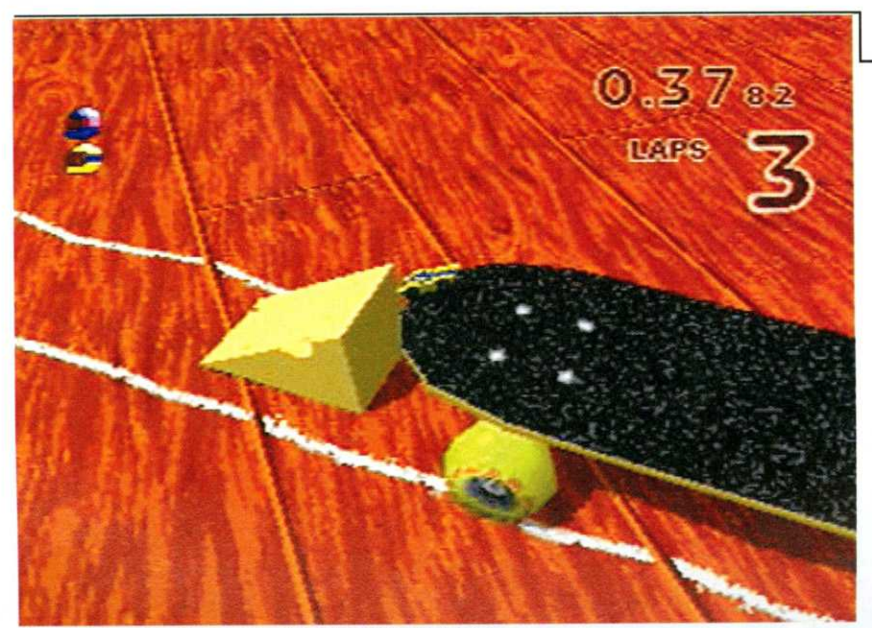
Spektakuläre Crashs führen wir uns nochmal in der Zeitlupe zu Gemüte

Merry-Go-Round

Hier ist es unabkömmlich den eigenen fahrbaren Untersatz auf die individuellen Anforderungen der 18 Strecken (16 Originalstrecken und 2 Fantasykurse) einzustellen. Arcade bietet hingegen ein dem Fahrerkönnen angeglichenes Gefährt (Rookie, Veteran, Ace). Drei Strecken können auch nachts gefahren werden, was zum Streckentotal von 21 führt. Leider kann man sich mit den Originalfahrern auf nur vier „Nichtrundkursen" um Rennpunkte prügeln. Natürlich ist im Kreis fahren auf Dauer langweilig. Die Crashs sind das Salz in der Suppe. Und die kann sich der Spieler aus 7 verschiedenen Perspektiven in der Zeitlupe ansehen. Dann wird auch klar, von welcher Stelle des Gegners die Verkleidungsteile stammen, die plötzlich auf der Strecke liegen. Nascar-Racing wird sich vermutlich ab November zwischen die anderen Racing-Games drängeln. Ob es mit um die Führungsposition streiten kann, sagen wir Euch im Test in der nächsten Ausgabe.

MICRO MACHINES V3

ANDREAS BINZENHÖFER



Das Skateboard stellt nur eine der vielen Sprungschanzen

INFOS

System: ....PlayStation
Genre: ....Rennspiel
Spieler: 1-8
Hersteller: ....Codemasters
Entwickler: ....Codemasters
Testmuster: ....Codemasters
Veröffentlichung: .....18. November 96



Im Labor werdet Ihr durch die Luft geschossen



Der obligatorische Pool-Level darf natürlich nicht fehlen



Der Feuerschweif zerstört alle nachfolgenden Fahrzeuge

Der ewige Verkaufshit Micro Machines schafft (endlich) den Sprung auf die 32-Bitter. Allem Anschein nach werden diesmal auch Grafikfanatiker nicht mehr allzuviel zu meckern haben.

Zu unser aller Glück wurde das ebenso einfache wie geniale Gameplay (Beschleunigen, Bremsen, Lenken, Hupen), das wohl der Hauptgrund für den Erfolg auf den 16-Bittern war, nicht verschlechtert. Im Gegenteil, durch die Möglichkeit, auf Knopfdruck zu springen, und durch eine Vielzahl von Extras (Feuerschweif, Hammer auf der Motorhaube...) gewinnt das Gameplay an Attraktivität. Im Ein-Spieler-Modus standen uns bereits neun witzig in Szene gesetzte Strecken zur Verfügung, die wir entweder Head to Head, als Challenge oder im Time Trial bestreiten konnten. Daß Micro Machines V3 aber eher für mehrere Spieler (einer bis acht) ausgelegt ist, zeigen gleich drei Mehr-Spieler-Modi (Multiplayer, 4 Players Team, Party Play), in denen es wie üblich primär darum geht, vor den Mitspielern den Bildschirmrand zu überqueren. Wer eine Memory Card besitzt, darf neben etlichen Bestzeiten und Punkterekorden auch die Statistiken seines Fahrzeugs speichern.

Party on, Babe!

Micro Machines besticht nicht nur durch die hohe Anzahl unterschiedlicher Vehikel (bereits jetzt: Tourenwagen, Buggys, Formel-1 Flitzer, Laster und Powerboote) und die Vielzahl der Strecken, sondern auch durch die Liebe zum Detail. Jede Strecke besitzt ihren eigenen Charme, Spielkarten werden als Sprungschanzen benutzt, eine ausgelaufene Schokoladenglasur bremst unser Miniauto erheblich ab, usw. Der Acht-Spieler-Modus (je zwei Spieler teilen sich ein Pad) kommt übersichtlicherweise ohne Split-Screen aus und macht somit einfach Spaß. Jetzt noch die Fertigstellung der Modi, der ein oder andere Schliff am Gameplay und ein paar Strecken mehr, und Micro Machines V3 wird zu einem der besten Party-Games auf der PlayStation.



CeBIT
Fun Generation auf der
HOME
ELECTRON
FUN GENERATION
INTERNATIONAL TRACK & FIELD


Time-l
Name:
Rock'n Roll
ICS
CeBIT
GAME BOY

DAVIS CUP TENNIS

STEPHAN GIRLICH • GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN



Acht Kategorien zeigen die Stärken und Schwächen der Spieler auf



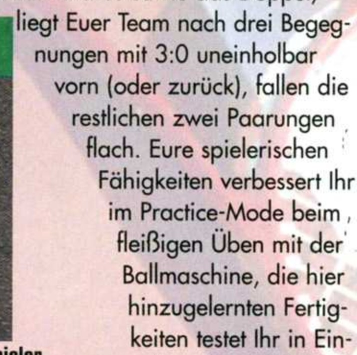
Im Practice übt Ihr die Schlagvarianten mit der Ballmaschine



Ein Doppel ähnelt extrem einem Tischtennismatch

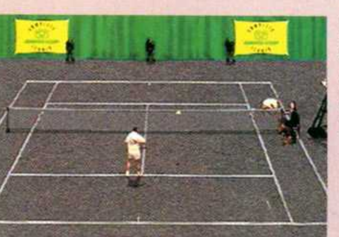


Der Spiegeleffekt in der Halle weiß zu gefallen





Die Balljungen laufen schneller über den Platz als die Spieler



Next Generation-unüblich: eine Perspektive muß genügen

Die Computergegner sind gegen Eure plazierten Schläge meist chancenlos

Der Titel sagt es schon, Telstars Davis Cup Tennis simuliert den traditionellsten Manschaftswettbewerb der Tennisszene. Mit einem Computerspieler an der Seite bestreitet Ihr zwei der vier Einzelmatches sowie das Doppel; liegt Euer Team nach drei Begegnungen mit 3:0 uneinholbar vorn (oder zurück), fallen die restlichen zwei Paarungen flach. Eure spielerischen Fähigkeiten verbessert Ihr im Practice-Mode beim fleißigen Üben mit der Ballmaschine, die hier hinzugelernten Fertigkeiten testet Ihr in Einzelmatches. Weitere Spielmodi sind der Ligawettbewerb, in dem Ihr gegen die restlichen 31 Gegner antretet, sowie die Fun-Variante „Winner stays on", bei dem drei gewonnene Spiele genügen, um sich für die nächste Runde zu qualifizieren. Die 16 Austragungsorte sind über den gesamten Erdball verteilt und bestimmen gleichzeitig den Bodenbelag. Aus 32 weiblichen und männlichen Charakteren wählt Ihr Eure(n) Spieler(in), die jeweiligen Stärken und Schwächen werden in acht verschiedenen Kategorien aufgezeigt. Das Schlagrepertoire umfaßt Volley, Slice, Lob und Topspin, abhängig von der Position zum Ball und mit den L- und R-Tasten verändert Ihr die Flugrichtung des Filzballs.

Langeweile pur

Davis Cup Tennis paßt wieder mal perfekt in die Schublade „Hätte gut werden können!". Denn zumindest die technische Seite offenbart kompetente Programmierkunst. Die digitalisierten Sprites verleihen dem Spiel ein sehr realistisch wirkendes Aussehen, und auch die Zuschauer jubeln passend und stimmungsvoll. Nur die Sprachsamples des Stuhlschiedsrichters wirken teilweise etwas abgehackt. Doch was nützt mir die ansprechende Präsentation, wenn das Gameplay leider so gut wie gar nichts hergibt. Der kleine Filzball läßt sich problemlos punktgenau in die Ecken oder exakt auf die Auslinien plazieren, so daß der Computergegner wie die ärmste Wurst über den Platz hechelt - ohne die geringste Chance, Euch auskontern zu können. Im Mehr-Spieler-Modus ist dieser Umstand natürlich nicht gegeben, allerdings ist/sind dann der/die Spieler auf der hinteren Platzhälfte enorm benachteiligt. Unterm Strich schafft es Davis Cup Tennis leider nicht einmal ansatzweise, Pete Sampras Extreme Tennis von Codemasters gefährlich zu werden.

5 von 10

System:	PlayStation	Hersteller:	Konami / Telstar
Genre:	Sportspiel	Entwickler:	The Dome
Spieler:	1-4	Testmuster:	Konami
Level:	entfällt		
Besonderheiten:	Memory Card, engl. Sprachausgabe	Veröffentlichung:	Oktober
		Ca. Preis:	99,- DM

Grafik	**7**
Sound	**6**
Gameplay	**5**





055-058 psx Cr
Titel 11
Fun Generation 11/96
853
sh.eps
Titel-Heft 1
Crash.titel.K
ACKDAW.DOC
ARTS.DOC
EDBACK.BAK
EDBACK.DOC
FIRST.DOC
INHALTA.DOC
SOFTNA.DOC
TOMINT.DOC
WERTKAST.DOC
~WRD1254.TMP
Ordner
Kanäle
Pfade
Ebenen
Normal
Transparente Bereiche schützen
Ebene 1
Hintergrundebene
CyPress
084 SAT
085 Abo-
GAME
OF THE
MONTH!

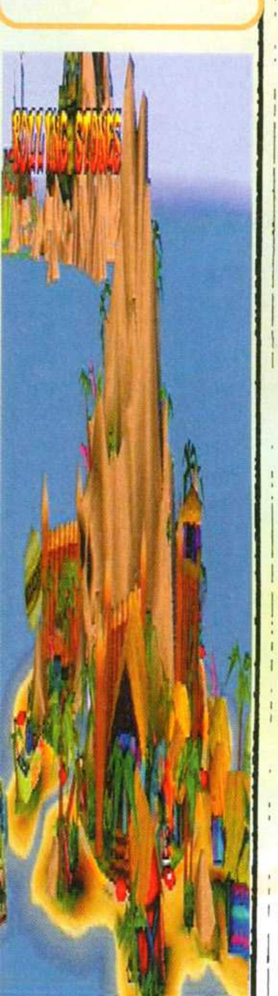


Crash Bandicoot

Philipp Noack • Markus Appel

Einstiegshilfe

Edelsteine erhält man nur, wenn man einen Level komplett beendet, ohne einen einzigen Crash verloren und ohne eine einzige Kiste ungeöffent gelassen zu haben. Wer eine Box durch einen Sprung aufstößt, findet manchmal mehr als einer, der die Spin Attack anwendet. Zuletzt noch ein Tip zum Stage „Boulders“: Rennt! Ein weiterer Tip: Rennt noch schneller!



Papu Papu schwingt seine Keule genau drei Treffer lang

Hier beginnt das Abenteuer: N. Sanity Beach

Wir alle wissen: dieser Bandicoot tritt nicht nur gegen einen geisteskranken Wissenschaftler und seine „tierische“ Armee an, er muß es darüber hinaus mit viel härteren Gegnern aufnehmen, Segas Nights und Nintendos Super Mario 64.

Irgendwo südöstlich von Australien liegen drei wunderschöne Inseln im riesigen pazifischen Ozean. Dieses traumhafte Stückchen Paradies auf Erden gehört dummerweise einem größenwahnsinnigen Erfinder namens Dr. Neo Cortex, der dort seltsame Experimente mit den ansässigen Tieren durchführt. Selbst vor Crash, einem einheimischen Bandicoot, hatte er nicht halt gemacht und dessen Gene verändert. Doch der verrückte Professor war mit dem Ergebnis nicht zufrieden, Crash wurde als unwürdig für die Tierarmada eingestuft und kurzerhand auf das am weitesten entfernte Eiland verbannt. Ein großer Fehler, denn unmittelbar bevor unser Held ausgesetzt wurde, hatte er sich in ein weiteres Cortex-Geschöpf verliebt, einen weiblichen Bandicoot. Tawna zu retten und damit dem Wissenschaftler seine Verbannung heimzuzahlen, war von da an Crashs einziger Gedanke.

Die außergewöhnliche dreidimensionale Reise von Sonys neuem Maskottchen beginnt am N. Sanity Beach. Crash wird hier angespült und springt, noch leicht benommen, auf seine in flotte Turnschuhe gekleideten Füsse. Wir bewegen ihn in den Screen hinein auf einem von Palmen und Urwaldgewächsen gesäumten Weg, über Schluchten hinweg und vorbei an fleischfressenden Pflanzen, Stinktieren und Schildkröten, in das Innere der Insel, immer verfolgt von einer imaginären schwebenden Kamera. Anders als



Der zweite Endgegner trägt eine Zwangsjacke und kichert wirr, wenn er getroffen wird



Nie waren Wasserfälle schöner...



Die Spin Attack ist Crashs bester Move


Die grafische Gestaltung des Wassers geriet absolut sehenswert


Gegen die trickreichen Eingeborenen helfen nur gute Reflexe

bei Super Mario 64 ist es jedoch hier nicht möglich, vom vorgegebenen Weg abzugehen und sich völlig frei in der dritten Dimension zu bewegen. Unser Bandicoot hat zwei Arten der Selbstverteidigung drauf: mit einem gezielten Sprung oder mittels einer Wirbelattacke fegt er seine Widersacher vom Screen. Unterwegs finden wir unzählige Kisten, die sich durch eine der beiden genannten Techniken öffnen lassen und die in der Regel nützliche Items freigeben. Die Symbole auf dem Äußeren lassen dabei bereits eindeutige Schlüsse auf den Inhalt zu; trägt eine Box beispielsweise ein C, dann markiert sie nach dem Aufmachen einen Checkpoint, an dem Crash bei Verlust eines Lebens immer wieder beginnen kann. Sämtliche Extras, die das Spiel enthält, werden aus diesen Kisten „geborgen". Neben Freileben und Wumpa-Früchten (für 100 gibt's einen Bandicoot) finden sich auch Portraits von Tawna, Dr. Cortex und seinem Helfershelfer N. Rio in den Kartons. Werden jeweils drei von diesen Bildern in einer Runde gesammelt, gelangt Ihr in ein Bonusstage, in dem man speichern kann oder wertvolle Schlüssel zu versteckten Leveln gefunden werden können.

Wonderful World

Gehen wir mit Crash noch ein Stück seines grafisch eindrucksvollen Weges. Nach dem N. Sanity Beach warten die Jungle Rollers (Crash bewegt sich wie ein gewisser Klempner oder Affe zwischen den Runden auf einer Map). Riesige rollende Steinräder kreuzen unseren Urwaldpfad, gepaart mit tiefen Abgründen fordern sie vor allem unser Gefühl für


Bewegliche Plattformen erschweren die Flucht vor dem riesigen runden Felsen

den richtigen Zeitpunkt. Nach einem relativ zweidimensionalen Erlebnis im Vertikalabschnitt The Great Gate, erwartet uns in Boulders wieder eine echte räumliche Erfahrung. Crash spurtet, gejagt von gewaltigen kugelrunden Felsbrocken auf uns zu, immer auf der Hut vor Hindernissen aller Art. Etwas entspannter kann es unser Held im anschließenden Upstream angehen lassen. Auf einem Gebirgsflüßchen springen wir von schwimmenden Baumstämmen zu Seerosenblättern und bewundern den schönsten Wasserfall der Videospielgeschichte. Die Zeit für den ersten größeren Gegner ist reif. Papu Papu hat eine Wampe wie Günther Strack und dazu noch eine ordentliche Portion Wut in eben diesem Körperteil, Crash hat ihn beim Verdauungsschläfchen geweckt, und nur durch drei Treffer auf den Kopf ist er zu einem erneuten Einnicken bereit.


Die Pfeile kosten bei Berührung ein Leben



Niemals eine Spin Attack in der Nähe einer TNT-Box ausführen


Vorsicht, sonst gibt's Spießbraten


Erinnerungen an Indy werden wach...


Die bräunlichen Bretter sind morsch und brechen nach kurzer Zeit unter dem Gewicht von Crash entzwei




Auch in den horizontal scrollenden Stages besteht die Möglichkeit in die Tiefe zu gehen


Die „Rolling Stones" zerquetschen unseren Helden bei der kleinsten Berührung

Raise Your Hands!

Sony-User können frohlocken, Crash Bandicoot setzt sich von Null an die Spitze der für die PlayStation erhältlichen Jump'n Run-Software. Die Tugenden dieses Spitzentitels sind vielfältig: Die optische Überlegenheit wird schon nach wenigen Sekunden sichtbar. Crash bewegt sich supergeschmeidig, Gouraud-geshaded durch eine fantastisch bunte und grelle 3D-Welt. Auch wenn die Wege genau vorgegeben sind und keine echte Bewegungsfreiheit herrscht, kommt ein sehr überzeugendes Gefühl der Räumlichkeit zustande. Speziell die Level, in denen unser Held in die Tiefe des Bildschirms flitzt, ziehen den Betrachter in ihren Bann. Sämtliche 3D-Objekte wirken dank Gouraud-Shading extrem plastisch, keine Spur von teilweise recht eckig anmutenden Polygonen oder gar Grafikfehlern, wie man sie in anderen Spielen schon gesehen hat. Auch akustisch hat man sich viel Mühe gegeben. Groovige Dschungelrhythmen gepaart mit den witzigsten Soundeffekten seit Earthworm Jim passen sich dem Geschehen auf dem Screen hervorragend an. Allein die wirre Lache des zweiten Endgegners oder das Grunzen des Rennschweins hätten einen Academy Award für den besten Ton verdient. Das alles wäre jedoch wert- und nutzlos, wenn die Spielbarkeit nicht überzeugen könnte. Hier verbirgt sich auch die einzige echte Schwäche des australischen Maskottchens: die Steuerung war nicht in jeder Situation des Spiels über alle Zweifel erhaben. Stellenweise erweist sie sich als etwas hakelig und ungenau, was in der Regel an heiklen Stellen ein, zwei Leben kostet. Ein überaus intelligentes Leveldesign und eine manchmal recht großzügige Kollisionsabfrage vermögen jedoch dieses Manko weitestgehend so zu überdecken, daß man auf echte „Haßstellen" nur sehr selten trifft. Eine PlayStation ohne Crash Bandicoot ist wie Bill ohne Clinton, wie Bayern ohne Beckenbauer, wie die Wurst ohne Brot, wie...na Ihr wißt schon wie!





System:	PlayStation	Hersteller:	Sony Computer Ent.
Genre:	3D-Jump'n Run	Entwickler:	Naughty Dog
Spieler:	1	Testmuster:	Flying Arts 0208 / 823270
Level:	32+		
Besonderheiten:	Memory Card, Paßwort	Veröffentlichung:	Oktober
		Ca. Preis:	99,- DM

Grafik	10
Sound	9
Gameplay	9



Unterhaltungselektronik Handelsgesellschaft mbH, Natruper Str. 20, 49076 Osnabrück

GEBRAUCHTE SPIELE

SUPER NINTENDO	ANKAUF	VERKAUF
S NES KONSOL + 1 PAD	70,00	119,90
DONKEY KONG	30,00	59,90
STUNT RACE FX	20,00	44,90
NFL QUARTERBACK CLUB	10,00	29,90
SECRET OF MANA	40,00	69,90
MECHWARRIOR	20,00	44,90
EARTHWORM JIM	20,00	44,90
ANOTHER WORLD	10,00	29,90
TOY STORY	40,00	69,90
NBA LIVE 95	20,00	44,90
NHLPA 93	10,00	29,90
NHL 94	10,00	29,90
ZELDA	20,00	44,90
PITFALL	10,00	29,90
CASTLEVANIA IV	10,00	29,90
FLASHBACK	20,00	44,00
JIMMY CONNERS	20,00	44,90
PILOT WINGS	10,00	29,90
PRIMAL RAGE	20,00	44,90
SAMURAI SHOWDOWN	20,00	44,90
MARIO ALLSTARS	20,00	44,90
FIFA 96	30,00	59,90
MEGAMAN X	10,00	29,90
FEVER PITCH	20,00	44,90
WWF WRESTLEMANIA	20,00	44,90
THEME PARK	40,00	69,90
TURN & BURN	10,00	29,90
WARIOS WOODS	20,00	44,90
LEMMINGS 2	20,00	44,90
AXELAY	10,00	29,90
STARWING	10,00	29,90
DONKEY KONG 2	40,00	69,90
DSCHUNGLEBUCH	30,00	59,90

MEGA DRIVE	ANKAUF	VERKAUF
MEGADRIVE 1 + 1 PAD	40,00	79,90
MEGADRIVE 2 + 1 PAD	40,00	79,90
NFL QUARTERBACK	10,00	29,90
PITFALL	10,00	29,90
SAMURAI SHOWDOWN	30,00	59,90
WIMBLEDON TENNIS	10,00	29,90
LEMMINGS 2	10,00	29,90
ALADDIN	20,00	44,90
THEME PARK	30,00	59,90
ETERNAL CHAMPIONS	10,00	29,90
SOLEIL	30,00	59,90
MEGALOMANIA	10,00	29,90
FIFA 95	20,00	44,90
PGA TOUR 3	20,00	44,90
SYNDICATE	20,00	44,90
SONIC & KNUCKLES	20,00	44,90
SLAMMASTERS	20,00	44,90

MEGA CD II	ANKAUF	VERKAUF
MEGA CD 2 KONSOLE	30,00	59,90
LUNAR 2	40,00	69,90
THUNDERHAWK	10,00	29,90
NBA JAM	10,00	29,90
PRINCE OF PERSIA	5,00	14,90
LAWNMOWERMAN	5,00	14,90
TOM CAT ALLEY	10,00	29,90
CHUCK ROCK 2	5,00	14,90
MYSTERY MANSION	10,00	29,90

NEO GEO CD	ANKAUF	VERKAUF
NEO GEO CD KONSOLE	125,00	199,90
SAMURAI SHOWDOWN 2	20,00	44,90
SAMURAI SHOWDOWN 3	40,00	69,90
LAST RESORT	20,00	44,90
FATAL FURY 3	30,00	59,90
NAM 1975	20,00	44,90
VIEWPOINT	20,00	44,90
WINDJAMMERS	30,00	59,90
MAGICIAN LORD	20,00	44,90
GALAXY FIGHT	30,00	59,90
SAVAGE REIGN	30,00	59,90
BLUES JOURNEY	15,00	29,90
BURNING FIGHT	15,00	29,90
ROBO ARMY	30,00	59,90
STREET HOOP	30,00	59,90
ALPHA MISSION II	15,00	29,90
KING OF FIGHTERS 94	15,00	29,90

ATARI JAGUAR	ANKAUF	VERKAUF
JAGUAR + 1 PAD	50,00	99,90
CLUB DRIVE	10,00	29,90
TEMPEST 2000	20,00	44,90
THEME PARK	30,00	59,90
CHECKERED FLAG	10,00	29,90
ALIEN VS PREDATOR	30,00	59,90
SYNDICATE	20,00	44,90

SONY PLAYSTATION	ANKAUF	VERKAUF
PSX KONSOLE DT/JP/U.S.	200,00	299,90
JUMPING FLASH	20,00	39,90
IMPACT RACING	20,00	39,90
DESTRUCTION DERBY	25,00	49,90
TWISTED METAL	25,00	49,90
RAYMAN	25,00	49,90
PRIMAL RAGE	25,00	49,90
TOHSHINDEN	20,00	39,90
THUNDERHAWK 2	25,00	49,90
PARODIOUS	20,00	39,90
STREETFIGHTER ALPHA	25,00	49,90
SHELLSHOCK	25,00	49,90
ROAD RASH	30,00	59,90
NBA LIVE 96	25,00	49,90
WIPEOUT	20,00	39,90
WARHAWK	25,00	49,90
MOTORTOON 2	30,00	59,90
LONE SOLDIER	25,00	49,90
GUNSHIP	30,00	59,90
FIFA SOCCER	25,00	49,90
EXTREME GAMES	25,00	49,90
ALONE IN THE DARK	30,00	59,90
ARC THE LAD	20,00	39,90
BUST A MOVE 2	30,00	59,90
CYBERSPEED	20,00	39,90
TOHSHINDEN 2	30,00	54,90
TEKKEN 2	40,00	69,90
SIDEWINDER	40,00	69,90
RIDGE R REVOLUTION	30,00	59,90
RETURN FIRE	30,00	59,90
PETE SAMPRAS	40,00	69,90
NOVASTORM	15,00	29,90
WING COMMANDER 3	25,00	49,90

SEGA SATURN	ANKAUF	VERKAUF
SATURN KONSOLE	200,00	299,90
SEGA RALLY	25,00	49,90
ASTAL	15,00	29,90
CYBERIA	25,00	49,90
GEX	25,00	49,90
RAYMAN	25,00	49,90
MYSTERY MANSION	20,00	39,90
BUG	20,00	39,90
MAGIC CARPET	25,00	49,90
VIRTUA FIGHTER	10,00	19,90
VIRTUA FIGHTER R.MIX	15,00	29,90
WING ARMS	20,00	39,90
TOHSHINDEN	25,00	49,90
SIM CITY	25,00	49,90
NBA JAM	20,00	39,90
SHINOBI X	15,00	29,90
FIFA 96	20,00	39,90
HANG ON	25,00	49,90
GHEN WAR	20,00	39,90
EURO 96	20,00	39,90
SHELLSHOCK	25,00	49,90
LAYER SECTION	15,00	29,90
DAYTONA	20,00	39,90
GRAN CHASER	15,00	29,90
WIPEOUT	30,00	59,90
THEME PARK	30,00	59,90
DIGITAL PINBALL	20,00	39,90
HI VELOCITY	20,00	39,90
THUNDERHAWK 2	25,00	49,90

REAL 3 D O	ANKAUF	VERKAUF
3 DO PAL/RGB KONSOLE	50,00	99,90
THEME PARK	20,00	44,90
CRASH N BURN	10,00	29,90
FIFA SOCCER	20,00	44,90
SYNDICATE	10,00	29,90
DEATH KEEP	30,00	59,90
WING COMMANDER 3	30,00	59,90
MICROCOSM	30,00	59,90
REBEL ASSAULT	10,00	29,90
STREETFIGHTER TURBO	20,00	44,90
WORLD CUP GOLF	20,00	44,90
PEBBLE BEACH GOLF	10,00	29,90
POWERS KINGDOM	10,00	29,90
GEX	10,00	29,90
SHERLOCK HOLMES	20,00	44,90
TWISTED	10,00	29,90
UND VIELES MEHR	--,--	--,--

SONSTIGES	ANKAUF	VERKAUF
DIVERSE PADS	5,00	14,90
NEO GEO CD BOARD	25,00	49,90
GAMEBOY	25,00	49,90
TOPFIGHTER	40,00	69,90
DIVERSE ADAPTER	5,00	14,90
DIVERSE KABEL	5,00	14,90

WEITERE GEBRAUCHTTITEL AUF LAGER

NEUE SPIELE & ZUBEHÖR

SUPER NINTENDO	NEU
BRAINLORD	89,90
KIRBYS GHOST TRAP	89,90
DONKEY KONG 2	119,90
FINAL FIGHT 3	99,90
OLYMPIC GAMES	119,90
BOMBERMAN 4 (JP)	169,90
S TREK DEEP SPACE 9	119,90
LUFIA 2	129,90
ZELDA	69,90
LOST VIKINGS 2	109,90
PGA TOUR 96	129,90
DONALD IN MAUI	139,90
WORMS	129,90
MICRO MACHINES 2	129,90
LIBERTY OR DEATH	129,90
EARTHWORM JIM 2	99,90
YOSHIS ISLAND	109,90
NEW HORIZONS	139,90
JOE & MAC 3	89,90
HUNGRY DINOSAURS	89,90
POCKY N ROCKY 2	129,90
HAGANE	59,90
GENGHIS KAHN 2	109,90
CASTLEVANIA 2	109,90
TIMECOP	119,90
NFL Q BACK CLUB	49,90
WARIOS WOODS	79,90
KIRBYS DREAMCOURSE	89,90
NOBUNAGAS AMBITION	99,90
SPIELEBERATER AB:	24,90
MEGAMAN 7	119,90
TECMO SUPERBOWL 3	129,90
WEAPON LORD US	89,90

IBM PC CD ROM	NEU
Z	89,90
AH 64 LONGBOW	99,90
G P 2	94,90
DESCENT 2	84,90
CONQ OF NEW WORLD	89,90
DIE SIEDLER 2	89,90
DIE FUGGER 2	99,90
BRAIN DEAD	99,90
SHANNARA	89,90
PGA 96	84,90
FIFA 96	99,90
DIE SCHLUMPFE	79,90
BEAVIS & BUTTHEAD	89,90
CIVILIZATION 2	99,90
CAPITALISM	89,90
ANGEL DEVOID	79,90
MANIC KARTS	79,90
SIM CLASSICS	89,90
SILENT THUNDER	79,90
CHRONOMASTER	99,90
RISE 2	94,90
FANTASY GENERAL	89,90
SHIVERS	109,90
EARTHWORM JIM	89,90
RAYMAN	69,90
ALONE IN THE DARK	24,90
HAND OF FATE	24,90
WAR. 2 EXPANSION	39,90
GAMEBOX 50 GAMES	49,90
MYSTIC MIDWAY	39,90
MEGAPAK 5	99,90

NEO GEO CD	NEU
AEROFIGHTERS 3	129,90
ART OF FIGHT 3 LIM ED	139,90
FATAL FURY 4	129,90
GOWKAIZER	129,90
CROSSED SWORDS 2	129,90
SENGOKU 2	119,90
MUTATION NATION	79,90
FATAL FURY 2	89,90
FUTSAL	129,90
FATAL FURY SPECIAL	79,90
RIDING HERO	119,90
KING OF MONSTERS 2	79,90
NEO TURF MASTERS	99,90
GHOST PILOTS	119,90
DOUBLE DRAGON	129,90
BURNING FIGHT	99,90
SINOKEU	129,90
MAGICIAN LORD	119,90
WIND JAMMERS	119,90
ALPHA MISSION 2	89,90
NAM 1975	89,90

SEGA SATURN	NEU
ALIEN TRILOGY	99,90
EXHUMED	99,90
KNIGHTSMIT CONT:	149,90
PRO PINBALL	89,90
NHL POWERPLAY	119,90
EARTHWORM JIM 2	89,90
NIGHT WARRIORS	109,90
SHELLSHOCK	89,90
SKELETON WARRIOR	89,90
DESTRUCTION DERBY	89,90
DISCWORLD	89,90
DECATHLETE	119,90
3D LEMMINGS	99,90
TILT	89,90
KING OF FIGHTERS 95	139,90
VAMPIRE HUNTER	129,90
GUN GRIFFON	99,90
GEX	99,90
CONGO	109,90
IRON STORM	119,90
PEBBLE BEACH GOLF JP	39,90
SORY OF THOR 2 Dt.	89,90
VICTORY GOAL JP	39,90
CLOCKWORK KNIGHT JP	39,90
JEWELS OF ORACLE	99,90
RETURN FIRE	99,90
SLAMDUNK	89,90
WWF	89,90
ROAD RASH	99,90
SONIC WINGS	139,90
PANZER DRAGOON 2	99,90
BOMBERMAN JP	129,90
PARODIOUS	89,90

ZUBEHÖR & SONSTIGES	NEU
PSX PAD	59,90
PSX MEMORY CARD	49,90
PSX MAUS	59,90
PSX ASCII PAD	69,90
PSX 4 PLAYER ADAPT.	69,90
SATURN PAD	49,90
SATURN ACTION REPL.	89,90
SATURN ADAPTOR	69,90
SATURN LENKRAD	139,90
SATURN MISSION STICK	149,90
SUPER NINTENDO	189,90
SNES SUPER KEY	29,90
SNES ASCII PAD	39,90
PSX 120ER MEMORY C.	89,90
PSX NE-G-COM	89,90
PC THRUSTMASTER AB:	24,90
GAMEBOY FARBIG	99,90
PC TEAM SPORT SET	139,90
220/110 UMWANDLER	39,90
NTSC/PAL UMWANDLER	129,90
D K PUPPEN AB	49,90
32X CD SLAM CITY	19,90
32X CD SUP WARRIOR	19,90
PSX MAGAZIN GB	24,90
PSX MAGAZIN DT	12,80
PSX MAD CATZ	149,90
PSX RGB KABEL	29,90
PSX GAME BUSTER	89,90

SONY PLAYSTATION	NEU
F1	109,90
TEKKEN 2	99,90
TOHSHINDEN 2	99,90
CYBERIA	89,90
CASPER	99,90
SHELLSHOCK	99,90
DARKSTALKERS	89,90
PROJECT OVERKILL	119,90
CRASH BANDICOOT	119,90
PETE SAMPRAS TENNIS	99,90
SKELETON WARRIORS	89,90
STREETFIGHTER ALPHA	99,90
ADDIDAS SOCCER	99,90
BEYOND THE BEYOND	99,90
RIDGE RACER REV	99,90
EXECTOR	49,90
POED	99,90
TOP GUN	99,90
GROUND STROKE (JP)	69,90
JUPITER STRIKE	79,90
RETURN FIRE	99,90
HI OCTANE	49,90
DIE HARD TRILOGY	119,90
OLYMPIC SOCCER	99,90
LENKRAD	149,90
TOMBRAIDER	99,90
BUST-A-MOVE 2	79,90
BEDLAM	99,90
COOL BOARDERS	149,90
REVOLUTION X	49,90
TOTAL ECLIPSE	49,90

NINTENDO RGB UMGEBAUT JAPAN IMPORT	NEU
U64 JP RGB + 2 SPIELE	999,90
FARBIGE CONTROLLER	119,90
MEMORY CARD	49,90
PILOT WINGS	249,90
CRUIS'N USA	VORB.
MISSION IMPOSSIBLE	VORB.
SHADOWS OF THE E.	VORB.
WAVE RACER 64	249,90
NEUHEITEN TERMINE	ANRUF

SONSTIGE SYSTEME

PHILIPS CD-I 75% REDUZIERT NEU
RESTPOSTEN
ANGEBOTE AB 9,90 DM

3DO RESTPOSTEN NEU
SPIELE AB 29,90 DM

MEGA DRIVE NEU
SPIELE AB 39,90 DM

GAME GEAR NEU
SPIELE AB 29,90 DM

GAMEBOY NEU
SPIELE AB 39,90 DM

LADEN & VERSAND

OSNABRÜCK

0541-66016 66017

(FAX.: 0541 - 66015)

NACH ERSCHEINEN SIND DIE NEUSTEN TITEL SOFORT BEI UNS ERHÄLTLICH

WIR KAUFEN IHRE SPIELE AN !

Bitte rufen Sie uns an, bevor Sie uns Ihre Spiele zuschicken. Alle Spielversionen werden von der Metropolis GmbH nur nach vorheriger Absprache an-gekauft. Danach die Spiele einfach an uns schicken. Name, Anschrift und Tel. Nr. unbedingt beilegen.

Entsprechend Ihren Vorgaben überweisen wir direkt auf Ihr Konto (Kto. Nr. und BLZ bitte angeben), oder senden Ihnen einen V-Scheck (abzügl. 2,-DM Bearbeitungsgebühr).

BESTELLUNGEN

Sie können bei uns telefonisch oder schriftlich bestellen. Metropolis bietet für neue Spiele einen Vorbestell-Service an. Vor Lieferung rufen wir Sie an. Wir liefern in der Regel innerhalb von 1 bis 2 Tage per Post-Nachnahme.

SONSTIGE INFORMATION

Komplette Preisliste gegen 1,- DM in Briefmarken anfordern. Alle Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Versandpreise & Ladenpreise können variieren.

Im Falle von Überlagerungen bei gebrauchten Spielen, können wir leider nicht immer alles ankaufen. Wir behalten uns vor, unabhängig von unserer Preisliste, ein Gesamtangebot zugeben.

ÖFFNUNGSZEITEN & VERSANDKOSTEN

Mo.-Fr. 10.00 bis 18.30 Uhr
Sa.10.00 bis 14.00 Uhr
La. Sa. 10.00 bis 16.00 Uhr

Porto (Inland) : 6,00DM Post-Nachnahme : 6,00DM
Porto (Ausland Vorkasse)) : 15,00DM



Next Generation Konsolen

Ohne Spiel 399,90 DM

Ohne Spiel 399,90 DM

Mit Mario + P. Wings + RGB Umbau 999,90 DM Japan Import

Mit Fifa Soccer 249,90 DM NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

WIR LIEFERN ALLE NEUEN KONSOLEN FREI-HAUS !

UMBAU 125,- DM

PlayStation

Spielen Sie jetzt U.S. & JAPAN Spiele ohne Wechsel- Tricks ! BEREITS MEHR ALS 300 UNSERER KUNDEN HABEN UMGEBAUT !

WEITERER LADENLOKALE GESUCHT IN BREMEN, MÜNSTER, DORTMUND & ESSEN. ANGEBOTE UNTER OS ADDRESSE:(NICHT UNTER 120 qm)

Vorbehalt: Unser Angebot ist freibleibend. Liefermöglichkeit, Irrtum sowie Zwischenverkauf mussen wir uns vorbehalten. Annahmeverweigerung: Bei unberechtigter Annahmeverweigerung der von uns gelieferten Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 40,-DM. Unser Recht auf Erfullung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Eigentumsvorbehalt: Die gelieferte Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum der Metropolis GmbH. Teillieferungen: Wird bei der Bestellung nichts gegenteiliges angegeben, so behalten wir uns vor, wahlweise Komplett- oder Teillieferungen durchzuführen. Reklamationen: Umtausch ist nur bei Falschlieferung möglich. Bei Rucksendungen muß eine Kopie der Rechnung beigelegt werden. Beschädigungen auf dem Transportweg sind umgehend bei der Poststelle zu reklamieren zusammen mit der orginalen Versandpackung. Gewährleistung: Für alle neuen Produkte gibt es eine Gewährleistung gemäß den Angaben des jeweiligen Herstellers. Bei Importprodukten und gebrauchter Ware gewährleistet die Metropolis GmbH keine Garantie. Allerdings werden alle gebrauchten Produkte beim Ankauf durch die Metropolis GmbH stets getestet um dem Kunden nur einwandfreie Ware liefern zu können. Umtausch wegen nicht gefallen ist ausgeschlossen. Aufgrund von Inkompatibilität von Ware, ubernimmt die Metropolis GmbH keine Gewähr

X-COM: TERROR FROM THE DEEP

JULIAN OSSENT • STEFAN HELLERT



Bevor Ihr auf Alienjagd gehen könnt, muß erst das Ufo abgeschossen werden



Auf der Planetenübersicht verfolgt Ihr den Flug feindlicher Objekte



In diesem Menü baut Ihr Eure Basis aus, betreibt etwas Forschung und laßt neue Waffen herstellen



Die Aliens überfallen auch Schiffe und terrorisieren die Passagiere

Wir erinnern uns: Im Jahre 2009 hatten wir Erdenbewohner eine Begegnung der eher unangenehmen Art mit extraterrestrischen Aggressoren. Nach einem jahrelangen Krieg und zahlreichen Kämpfen gelang es uns jedoch, die bösartige Weltraumbrut mit Hilfe ausgefeilter Technik vom blauen Planeten zu vertreiben und auf dem Mars zur letzten, aus unserer Sicht siegreichen, Schlacht zu stellen. Doch zu früh gefreut; zwar hauchten die Aliens des ersten Teils ihre Pixelleben definitiv auf dem Mars aus, aber in letzter Sekunde gelang ihnen noch ein Funkspruch Richtung Mutter Erde, der jetzt, 30 Jahre später, für gewaltig viel neuen Ärger sorgt. Überall auf der Welt versinken Schiffe auf rätselhafte Weise und Häfen werden von geheimnisvollen U-Booten attackiert, denn ein bereits vor 65 Millionen Jahren ins Meer abgestürztes Riesenraumschiff gibt, bedingt durch die Benachrichtigung der geschlagenen Vettern, seine nicht minder unangenehmen Insassen frei. Zeit für die zweite Runde, Zeit für den zweiten Knockout, Zeit für die Elitekampfeinheit der X-Com.

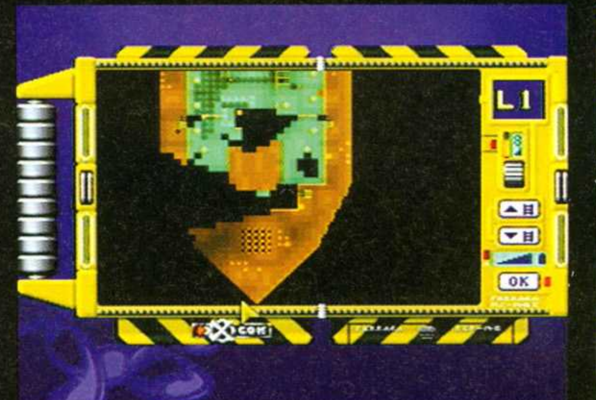
Wie bereits im ersten Teil soll die Spezialeinheit die gefährdeten Menschen vor einer Invasion der Aliens retten. Dazu muß erst eine Basis irgendwo in einem der Weltmeere errichtet werden, von der aus die Aktionen gegen die Bösewichter aus dem All, pardon, der Tiefe, geleitet werden. Zwei Abfangjäger und ein Transport-U-Boot stehen anfangs bereit, bei Sichtung eines feindlichen Gefährts dieses abzuschießen und schließlich an der Versenkungsstelle nach Überlebenden und außerirdischen Artefakten zu suchen. Bis zu acht Mitglieder der X-Com werden dazu abgeordert, müssen erst das Wrack lokalisieren, alle übrigen Aliens unschädlich machen und zuguterletzt die noch erhaltenen Apparaturen und Waffen der feindlichen Vehikel bergen. Sind diese in der heimischen Basis von Wissenschaftlern bis ins kleinste Teil erforscht worden, können sie von unseren Technikern reproduziert und gegen ihre eigenen



Vor jedem Einsatz könnt Ihr Eure Mannen individuell ausrüsten



Sobald Ihr ein Alien vor der Flinte habt, solltet Ihr schießen - Fragen werden später gestellt



Auf der Übersichtskarte könnt Ihr die Strategie planen



Haben Eure Wissenschaftler einen Außerirdischen auseinandergenommen, könnt Ihr Euch über dessen Herkunft informieren

Erfinder eingesetzt werden. Je erfolgreicher die Einsätze enden, desto mehr Geld bekommt man zur Verfügung gestellt, um neu erworbene Technologien zu kaufen, neue Basen zu errichten und weitere U-Boote zu erstehen, um wiederum die Ziele der Aggressoren herauszubekommen und damit die Erde endgültig zur alienfreien Zone erklärt werden kann.

Bewährt oder innovationslos?

Selten zuvor war ich bei einer Wertung zu einem Spiel so hin und her gerissen wie bei X-Com 2. Es sind keine wesentlichen Verbesserungen gegenüber dem Vorgänger festzustellen. Gut, es gibt neue Waffen, neue Hintergrundgrafiken, und die Aliens sehen ein wenig anders aus; das Gameplay ist allerdings absolut identisch, und genau hier liegt das große Problem: X-Com-Enemy Unknown war ein hervorragender Titel und der zweite Teil steht ihm in keiner Weise nach, er ist aber auch in keiner Weise besser, also was tun ? Stefan und ich haben uns lange den Kopf zerbrochen und uns schließlich entschieden, daß man den Designern zwar Innovationslosigkeit vorwerfen kann, dem Spiel aber das gleiche bescheinigen muß wie schon seinem Vorgänger: exzellentes Gameplay, tolle Atmosphäre und eine hohe Langzeitmotivation. Deswegen unser Tip: Wer weder den ersten noch den zweiten Teil hat, sollte sich den kaufen, der ihm graphisch besser gefällt, spacig düster oder dunkel beklemmend. Wem der erste gefallen hat, der kann den zweiten bedenkenlos kaufen, sofern ihm eine neue Hintergrundstory das Geld wert ist. Wer X-Com nicht mochte, ist selber schuld und sollte auch vom Nachfolger die Finger lassen.



Hier kann man sich über die Stärke der einzelnen Waffen informieren

Diese Bilderfolge zeigt die Einnahme eines Unterseebootes der Aliens



Das Diagramm zeigt die Auslastung der Basis



Eine Übersicht über das monatliche Einkommen

9 von 10

System: . . . . .PlayStation
Genre: . . . . .Strategie
Spieler: 1
Level: . . . . .entfällt
Besonderheiten: . . . .Memory Card, .Maus

Hersteller: . . . .Spectrum Holobyte
Entwickler: . . .Microprose, Mythos
Testmuster: . . . . .Microprose
Veröffentlichung: . . . . .Oktober
Ca. Preis: . . . . .ca. 109.- DM

Grafik 6
Sound 6
Gameplay 9



SAMURAI SHODOWN 3

PHILIPP NOACK • STEFAN HELLERT



Bigger ain't always „badder"!!!



Nützlich: Wenn die POW-Leiste aufgefüllt ist, erscheint die Kombination, mit der man den Super Special Move auslösen kann

Das Stage von Rimururu besticht durch seine malerisch verschneite Landschaft



„Frühling läßt sein blaues Band wieder durch die Lüfte schweben..."



Sprünge in den Rücken des Gegners bringen kampfentscheidende Vorteile

Freitag nachmittag, es ist kurz vor halb fünf. Ich muß für diese Ausgabe noch einen Test schreiben - Samurai Shodown III (PlayStation). Ich freue mich auf dieses Review, denn die beiden Vorgänger waren mir damals schnell ans Herz gewachsen. Große ansprechend animierte Sprites, ein aufwendiger Zoom-Effekt (den bis dato nur Art of Fighting zu bieten hatte) und die gewohnt starke SNK-Playability rechtfertigten Spielspaß-Wertungen an die 90%.

Ich lege also die japanische CD in meine PlayStation ein und erblicke zunächst ein SNK-typisches Main Menu. Start Game, How To Play, Demo Game und Option erstrahlen in genau dieser Reihenfolge bereits seit frühesten Neo Geo CD-Zeiten an dieser Stelle. Flugs in die Options, Schwierigkeitsgrad gedrosselt und Language auf USA gestellt, und dann auf in den Kampf. Mein Lieblingscharakter Haohmaru findet sich glücklicherweise wieder unter den Fightern, sodaß ich auf Anhieb mit einigen Special Moves vertraut bin. Die obligatorische Leiste am unteren Bildschirmrand füllt sich langsam, während ich auf meinen ersten Widersacher einschlage. Praktischerweise wird die Kombination eingeblendet, sobald ich eine Super Slash-Attack realisieren kann. Knapp zwanzig Minuten später ist die niedrigste Spielstufe geknackt und ich kann mich einem anderen Kämpfer und einer höheren Difficulty-Einstellung zuwenden.

Slow Motion

Eigentlich hat sich seit dem zweiten Teil gar nicht soviel verändert. Genau hier liegt der berühmte Hund dann auch begraben: Vor Erscheinen der Next Generation-Hardware war nunmal das Neo Geo die High End-Konsole schlechthin, und die Grafikfähigkeiten entlockten dem Betrachter des öfteren ein bewunderndes Ah! oder Oh! Diese Zeiten sind lange vorbei, was nicht heißen soll, daß die Grafik von Samurai Shodown III miserabel ist, sie vermag es lediglich nicht mehr, nachhaltig zu beeindrucken (gleiches gilt für den zu Tode gerittenen Zoom-Effekt). Bei der Spielgeschwindigkeit hat man anscheinend einen Gang zurückgeschaltet. Die Figuren bewegen sich wie in Zeitlupe und geben so die relativ wenigen Animationsphasen leicht dem kritischen Testerauge preis. Letztlich rettet wieder einmal die hohe Spielbarkeit die nicht ganz so überzeugende optische und akustische Hülle dieses Beat'em Ups.

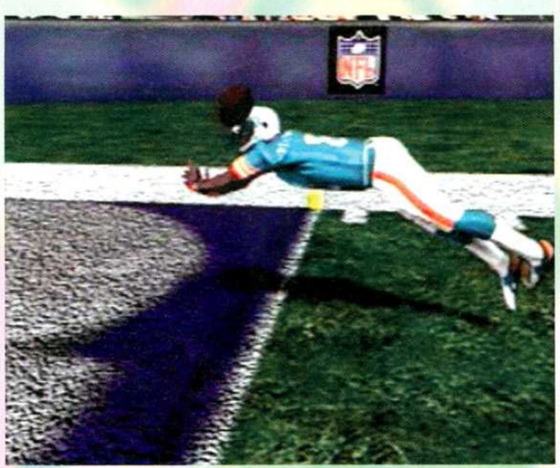
6 von 10

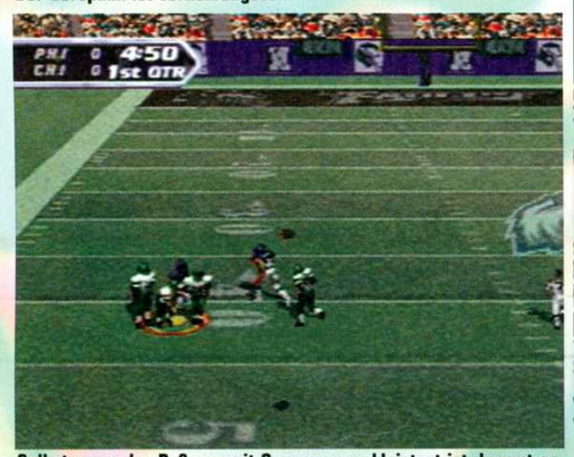
System:	PlayStation
Genre:	Beat'em Up
Spieler:	1-2
Level:	12+
Besonderheiten:	Memory Card
Hersteller:	SNK
Entwickler:	SNK
Testmuster:	Flying Arts 0208 / 823270
Veröffentlichung:	Jap. Import
Ca. Preis:	K.A.

Grafik	6
Sound	5
Gameplay	7

NFL QUARTER-BACK CLUB 97

HOLGER GÖßMAN - STEPHAN GIRLICH


Der Vorspann ist verheißungsvoll


Selbst wenn der Paßweg mit Gegnern zugekleistert ist, kommt es kaum zur Interception


Die Kamera zoomt nahe an das Geschehen, nachdem das Ei in den Armen des Recievers liegt

Pünktlich zum Start der neuen Football-Saison in den Staaten bringt Acclaim das Sequel zu NFL Quarterback Club 96 auf den Markt. Zu der bereits in der letzten Ausgabe getesteten Saturn-Version gibt es so gut wie keine Unterschiede. Die Simulation hat drei grundsätzliche Spielmodi. In Play gibt es die Möglichkeit, eine gesamte Saison, Freundschaftsspiele, Play-Offs, etc. zu spielen. Eilige Zeitgenossen können mit Quickplay, ohne großartige Einstellungen vorzunehmen, gleich mit der Action beginnen. Im Simulations-Modus hingegen sieht sich der Spieler einer legendären Situation der NFL-Geschichte gegenüber, welche er lösen muß. Auch in der PlayStation-Version sind alle Profiteams und (fast) alle Spielerpersönlichkeiten auf der CD. Die übliche Optionsvielfalt (Kamera, Zeitlupe aus allen möglichen Blickwinkeln, Spielerwechsel usw.) hat ebenfalls Platz gefunden. Gesteuert werden sowohl Offense- als auch Defensespielzüge über Menüleisten, die bis zu 800 verschiedene Playmöglichkeiten zulassen.

Wenig Widerstand

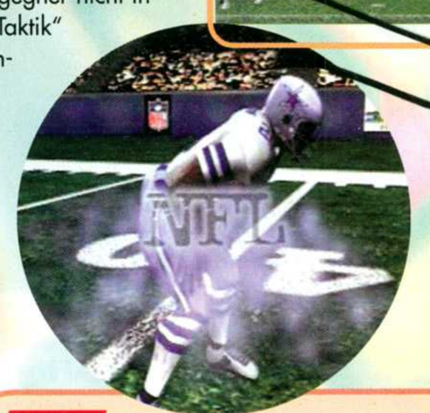
Um es gleich vorweg zu nehmen: NFL QC 97 kommt in keiner Beziehung an das, in der letzten Ausgabe getestete Madden NFL 97 von EA heran. Dazu ist der Computer einfach zu dumm. Idiotensicher kann der Spieler mit fast jedem Paßspiel zu einem First Down kommen. Selbst auf höchster Schwierigkeitsstufe ist der Computergegner nicht in der Lage, sich auf die „Bomb-Zone-Taktik" einzustellen. Auch die Spielgeschwindigkeit ist nicht gerade das, was man berauschend nennt. Der Simulationsmodus verliert seinen Reiz durch die 15 Minuten-Quarters, in denen man selbst einen 50 Punkte-Rückstand locker aufholen kann. Erst im Mehr-Spieler-Modus offenbart das Game seine wahren Qualitäten, da es hier auf wirklich gekonnte Spielführung ankommt. Schade, denn mit etwas mehr Speed und etwas mehr Gegnerintelligenz hätte es durchaus ein Spitzentitel werden können.

Einstiegshilfe

Mit folgendem Spielzug könnt Ihr fast alle langen Pässe verhindern. Mit Formation 4-3 wählt Ihr Long und anschließend MD-Zone. Folgt ein Paßspiel, werden viele Verteidiger den Receiver am Catch hindern.







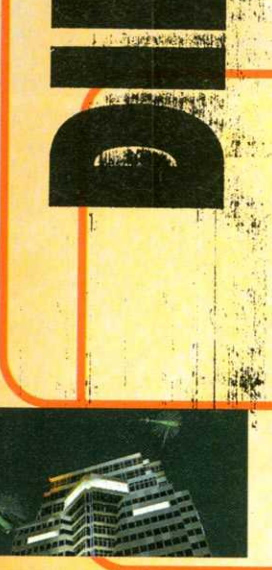
7 von 10

System:	PlayStation
Genre:	Sports
Spieler:	1-8
Level:	Entfällt
Besonderheiten:	Memory Card
Hersteller:	Acclaim
Entwickler:	Iguana
Testmuster:	Acclaim
Veröffentlichung:	Erhältlich
Ca. Preis:	99,- DM

Grafik	**6**
Sound	**6**
Gameplay	**7**

DIE HARD TRILOGY

MARC A. KIRZEDER • GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN



Eigentlich wollte John McClane nur zusammen mit seiner Frau und seinen Kindern Weihnachten feiern und den Haussegen der Familie ins Lot bringen, doch als sich der New Yorker Polizist zu diesem Zweck nach Los Angeles begibt, gerät er in eine verhängnisvolle Geiselnahme. Und wenn jemand an Weihnachten seine Frau nebst 30 weiteren Geiseln gefangen hält, nur um von einer Großbank mehrere hundert Milliarden Dollar zu erpressen, dann kriegt er ein mächtiges Problem mit unserem Helden vom Big Apple.

So beginnt eine der erfolgreichsten Kinoserien der letzten Jahre: „Die Hard", „Die Harder" und „Die Hard, With A Vengeance", in der Hauptrolle Bruce Willis als der unverwüstliche John McClane. Nun humpelt der liebenswerte New Yorker Cop wieder über die Bildschirme, nur sein Schicksal liegt jetzt in Euren Händen, denn nach der Alien Trilogy schicken Fox Entertainment und Probe einen weiteren Dreiteiler als Videospielumsetzung nach, die Die Hard Trilogy. Im Vorfeld haben wir ja bereits über die Fortschritte des Spiels berichtet, jetzt haben wir die drei Episoden auf Herz und Nieren getestet.



„Get the hell outa here!"

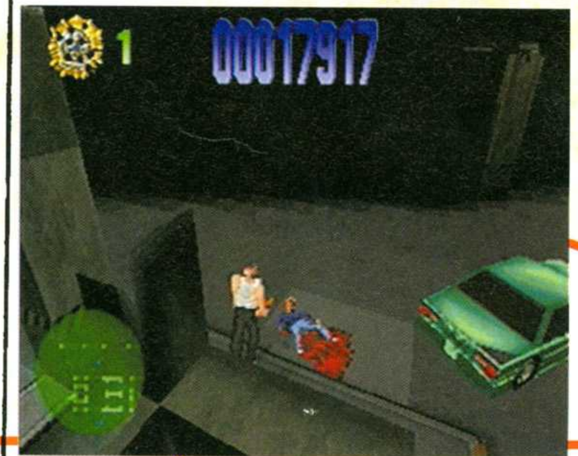


„Ho-Ho-Ho, now I've got a machinegun"

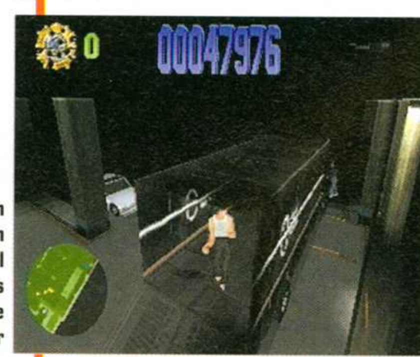
Im ersten Teil gilt es, von der Tiefgarage aus, den Nakatomi Tower von lästigen Terroristen zu säubern. Ähnlich wie bei Fade To Black bewegt Ihr unseren Helden aus einer Draufsicht von hinten. Mittels des Joypads läßt sich McClane äußerst flüssig und präzise durch die 3D-Etagen des Nakatomi Towers bewegen. Er rollt sich gegebenenfalls seitlich ab, macht Schritte zur Seite, springt, schießt und schmeißt Granaten oder Rauchbomben. Ein Police-Badge zeigt Euch den Zustand von McClane an, jeder Schuß, der Euch trifft, reißt wieder ein Stück der Marke weg, ist die Marke zerstört, verliert Ihr ein Leben. Ein Mini-Scanner, der glücklicherweise zoombar ist, gibt Informationen über Euren Standort und die Umgebung. Wie viele Terroristen sich gerade auf eurer Etage aufhalten, zeigt Euch eine Zahl rechts oben am Bildschirm. Besonders zimperlich geht McClane nicht gerade mit den Terroristen um, es spritzt reichlich Blut, und wenn ich sage reichlich, dann meine ich reichlich. Nimmt sich ein Treffer mit der Beretta noch eher harmlos aus, so bewirkt eine Granate, in eine Gruppe Terroristen geworfen, schon eine ziemliche Sauerei. Richtet ein Gegner seine Waffe auf Euch, so wird dies mittels eines Fadenkreuzes, das die anvisierte Stelle markiert, angezeigt. Seht Ihr mehr als drei dieser Targets, dann sieht`s mit Weihnachten in der Familie nicht gerade rosig aus. Grafisch kann der erste Teil der Trilogy absolut überzeugen, ähnlich wie bei Gremlins indizierter Ballerorgie werden alle Grafikregister der PlayStation gezogen. Butterweiches 3D-Scrolling, Zooming, wunderschöne Transparenteffekte und exzellenter Sound, der immer wieder von Kommentaren wie z.B. „Eat this!", „Get the hell outa here!" oder „Don't shoot!" aufgelockert wird, erzeu-







McLane kennt keine Gnade



In diesem Truck im ersten Level gibts das begehrte Gewehr



DIE HARDER



Schießt Ihr auf die Cola-Automaten gibt´s wertvolle Health Power Up's



Ein Countdown zeigt Euch an, wieviel Zeit Ihr bis zum nächsten Scharmützel habt

gen eine hervorragende Atmosphäre. Das Ziel in jedem Level, insgesamt sind es über 15, besteht hauptsächlich darin, alle Terroristen zu erledigen und anschließend den Lift zum nächsten Level zu finden, da jedes Stockwerk durch Erschießen des letzten Gegners gesprengt wird! Glücklicherweise wird der Lift auf Eurem Scanner markiert, und so gelangt man recht fix zum Ausgang, wenn man sich gerade in der Nähe des Liftes aufhält. Die Geiseln, die man immer wieder irgendwo um Hilfe rufen hört, stellen sich leider nicht immer sehr klug an, wenn es ums Verschwinden geht; so kann es durchaus vorkommen, daß sich eine gerade befreite Geisel anschließend genau in die Schußlinie stellt - dann heißt es „Sorry pal!"

„Die gleiche Scheiße passiert dem gleichen Mann zum zweiten Mal!"

Auch im nächten Jahr sollte es mal wieder nichts mit Weihnachten im trauten Kreis der Familie werden. Als McClane seine Frau vom Flughafen abholen will, erfährt er, daß Terroristen keinen Respekt vor Santa Claus haben und kurzerhand den gesamten Flughafen und somit auch alle noch in der Luft kreisenden Maschinen im Landeanflug in Ihrer Gewalt haben.

Die zweite Episode ist im Stil von Virtua Cop aufgemacht, das heißt, daß eine Art Kamerafahrt abläuft und es an Euch ist, mit einer fetten Knarre bewaffnet, jeder auftauchenden Schweinebacke den Garaus zu machen. Und damit kommen wir zum unangenehmsten Teil der Trilogy. Mit einem Joypad ist der zweite Teil zwar spielbar, bereitet aber eher Kopfschmerzen oder Sodbrennen, da sich ohne die entsprechende Waffe (gemeint ist Konamis Hyper Blaster, der ursprünglich mit Horned Owl ausgeliefert werden sollte) einfach keine Rächer-Atmossphäre einstellen will. Trotzdem haben die Entwickler von Probe ganze Arbeit geleistet, denn alles, was an Virtua Cop für den Saturn schon genial war, hat man in Die Harder noch fetter und reißerischer gemacht. Einfach alles, was Ihr auf dem Bildschirm sehen könnt, reagiert auf Eure Salven. Schießt Ihr z. B. auf die Decke, so fallen die Abdeckplatten herunter und zerquetschen jeden, der sich gerade unterhalb dieser Region befindet, unabhängig davon, ob Terrorist oder Opfer. Schießt man auf Autos, explodieren diese äußerst eindrucksvoll, schießt Ihr in die Wand, so bleiben dort Schußlöcher zurück. In jedem Level geht es darum, lebend den Ausgang und somit den nächsten Level zu erreichen. Habt Ihr eine schwierige Passage besonders gut gemeistert, das heißt keine Geisel erschossen und auch keinen Treffer kassiert, erhaltet Ihr einen „Good Cop"-Bonus, dann verzweigt sich die Kamerafahrt und es gibt mächtig viele Extras einzusammeln. Manchmal muß man brennenden Geiseln aber auch nur „einfach" den „Gnadenschuß" geben, um an den begehrten Bonus zu gelangen. Auch hier läßt sich ein gewisses Gewaltpotential schwer verheimlichen, denn so realistisch sich die Charaktere bewegen, so realistisch sacken sie auch in sich zusammen, wenn sie getroffen werden. Es fließt viel Blut, sehr viel Blut, und es bedarf mit Sicherheit eines gewissen morbiden Humors, sich über das Erschießen einer brennenden Geisel und den darauffolgenden „Good Cop"-Bonus zu freuen. Alles in allem hat der zweite Teil das Potential zu einem absoluten Hit, denn alleine die ersten beiden Level haben mich persönlich schon mehr begeistert, als das gesamte Virtua Cop. Und sollte der Hyper Blaster doch noch seinen Weg in die heimischen Tatorte finden, dann könnte Die Harder immer wieder zum Zocken motivieren.



Ein getroffener Monitor...



...fällt hier zu Boden



„This is not my day!"



Auch hier gilt: Nur eine gerettete Geisel ist eine gute Geisel



Einige Kamerafahrten vermitteln ein geniales Gefühl von räumlicher Tiefe



„Eat this!"



Der Flughafen wurde recht weihnachtlich dekoriert

DIE HARD With a Vengeance



Autsch! Unser Taxi hat bereits einige Dellen abbekommen



Die Straßenschluchten New Yorks wurden sehr realistisch in Szene gesetzt

„Let me drive!!!"

Der letzte Teil der Trilogy führt uns in die Heimat unseres geschundenen Helden, New York. McClanes Ehe ist mittlerweile ruiniert, wen wundert's, und unser Knuddelbulle ein Säufer. Doch die Vergangenheit holt ihn wieder ein, der Bruder des im ersten Teils getöteten Terroristenchefs Gruber will Rache für seinen Bruder und ganz nebenbei auch noch eine Menge Kohle abzocken. Dazu legt er einen Haufen Bomben in New York, um von seinem Vorhaben abzulenken, mehrere Milliarden Dollar (ganz der Bruder) erbeuten zu wollen. Im dritten Teil des Spieles ist es Eure Aufgabe, diese Bomben zu entschärfen, und um dies recht schwierig zu gestalten, hat man Die Hard-With A Vengeance als Rennspiel konzipiert. Am Anfang macht Ihr Euch in einem Taxi auf, um Euch an einem Kompass orientierend der ersten Bombe zu nähern, in New York nicht unbedingt einfach, denn der Straßenverkehr und unzählige unschuldige Passanten machen diese Aufgabe zu einem harten Brocken. Wie in jedem ordentlichen Racing Game habt Ihr die Möglichkeit, aus verschiedenen Kameraperspektiven zu wählen, wobei sich mal wieder die Cockpitvariante als die günstigste erwies. Gott sei Dank hat man Euch eine Hupe beschert, welche auch eigentlich die ganze Fahrt über betätigt werden sollte, tut man es nicht, laufen einem die Passanten (Männer, Frauen und ganze Kindergartenscharen) gnadenlos vors Auto, als hätten sie nie einen Verkehrsunterricht besucht, und dann hat der Scheibenwischer alle Hände voll zu tun, das Blut aus der Sicht zu schmieren. Die Bomben können festinstalliert sein oder sich in anderen Fahrzeugen befinden, die Ihr dann solange rammen müßt, bis sie explodieren. Die Explosionen im dritten Teil stellen im übrigen ein Novum in Sachen Videospielexplosionen dar, denn schafft Ihr es mal nicht rechtzeitig einen der Standorte zu erreichen, zerbröselt's das gesammte Straßenviertel und die Druckwelle rast Euch in bester Independence Day-Manier entgegen. Die Hard-With A Vengeance wartet mit unglaublich vielen Details, einer famosen Steuerung (die auch das NeGcon unterstützen soll!!!) und knackig schweren Leveln auf. Der zweite Level z.B. führt Euch durch den Central Park, und dort wollen einige unbefahrbare Passagen mittels Jump-Feldern übersprungen werden. Verpaßt Ihr diese Felder, kann es unter Umständen dazu führen, daß Ihr den Level nicht abschließen werdet. Auf jeden Fall werdet Ihr öfter, als Euch lieb ist, Euren schwarzen Beifahrer sagen hören: „Are you aiming for this people McClane???"

Fazit: Die Die Hard Trilogy ist meiner Meinung nach die erste wirklich überzeugende Umsetzung eines Kinothemas. Die Idee, aus den drei Filmen auch drei eigenständige Spiele zu machen, wurde erstklassig umgesetzt. Daß man alle drei Spiele dann zu einem zusammengefügt hat, klingt eigentlich zu gut, um keinen Haken zu haben, nach diesem werden Actionfans jedoch vergeblich suchen. Die Qualität aller drei Episoden ist bestechend gut, und der Umfang des Spieles unglaublich groß. Wenn dieses Spiel die Bundesprüfstelle schadlos passiert, und man den geneigten Zockern endlich den Hyper Blaster kredenzt, dann wird Die Hard Trilogy in Sachen Kinoumsetzungen neue Maßstäbe setzen und Virtua Cop geht in Rente! „Yippee-kiyay Schweinebacke!"





Die Bomb Cars müßt Ihr solange rammen...



...bis sie explodieren



Die fahrende Hot Dog-Bude. Ein besonders harter Brocken

9 von 10

System:	PlayStation
Genre:	Genre-Mix
Spieler:	1
Level:	3 Episoden
Besonderheiten:	Memory Card, neGcon
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Fox Interactive, Probe
Testmuster:	Electronic Arts
Umsetzungen:	Saturn
Veröffentlichung:	Oktober
Ca. Preis:	109,- DM

Grafik	9
Sound	9
Gameplay	9



FUUN GOKU NINDEN

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN • MARKUS APPEL


Mit Ausnahme des letzten Endgegners sind alle anderen Bosse relativ einfach zu bezwingen

Ich weiß, es gibt eine Menge Freunde trashiger Japano-Spiele unter Euch. Oftmals bieten die einschlägigen Importhändler unter obskuren Namen Softwarejuwelen an, die niemals das Licht der PAL-Version erblicken werden. Wir wollen Euch diese potentiellen Kulthits nicht vorenthalten.

Fuun Goku Ninden besitzt neben der vielversprechenden Anfangssilbe auch all die Features, die einen solchen Titel so liebenswert machen. Abgespacte Fantasiecharaktere, darunter ein Kapuzineräffchen im roten Strampelanzug, ein grünhäutiges Hühnchen, das aussieht wie eine Wienerwald-Werbung für Robin Hood und zuguterletzt Schweinchen Dick inkognito als gabelschwingender Eber. Die Soundkulisse setzt sich aus den sich überschlagenden Kampfschreien der gutgelaunten Protagonisten zusammen, während musikalische Belanglosigkeiten das Ohr umschmeicheln. Auch hier gilt: Solange kein Blut aus dem Ohr rinnt oder die Zimmerpflanzen kollektiv eingehen, ist man selbst und die Umgebung resistent gegen die Klänge aus dem fernen Osten. Anfangs kann man sich einen der drei Hüpfer aussuchen, die jeweils unterschiedliche Vorzüge besitzen. Der grüne Vogel kann einen Doppelsprung in bester Ghouls´n Ghosts-Manier vollführen, wohingegen der lustige Bratwurstazubi durchschlagende Angriffsargumente besitzt, dafür aber weitaus langsamer ist als der fidele Miniatur-King Kong.

Wer ist hier der Boss?

Während man sich bei anderen Jump´n Runs ehrfurchtsvoll vor dem handverlesenen Kreis an Endgegnern verneigt, wird man hier mit den Riesenbossen geradezu überschüttet. In jeder Stage befinden sich bis zu vier dieser leider sehr leicht zu besiegenden Charaktere aus der japanischen Mythologie. Glücklicherweise verliert man nicht bei jedem Absturz oder Zusammenstoß eines der wichtigen Spielerleben. Jede der drei Figuren hat eine Energieleiste, sinkt der Pegel, wechselt man einfach einen frischen Hüpfer ein. Die Figuren wurden durchweg gerendert und wirken eigentlich wirklich nett. Der Spielwitz allerdings beschränkt sich auf Hüpfen und Hauen, wobei viele Elemente aus den klassischen Mario-Abenteuern übernommen wurden. Sicherlich sind Titel wie Rayman oder Crash Bandicoot objektiv vorzuziehen (schon allein, da sich kein Mensch den Titel merken kann), doch die angesprochenen Fans der Videospiel-Subkultur, die das Spielerlebnis suchen, das nicht jeder hat, werden nicht enttäuscht werden.


Die drei Hauptfiguren sind in der Lage, Gegenstände wie Steine zurückzuwerfen


Die Kristalle frischen am Ende der Level die Lebensenergie wieder auf


Das Schwein hat die meiste Lebensenergie, die beste Reichweite und einen ausgesprochen schlechten Geschmack, was Kleidung angeht


Von den höher gelegenen Plattformen könnt Ihr auch auf sich darunter befindliche Gegner schlagen

6 von 10

System:	PlayStation
Genre:	Jump'n Run
Spieler:	1
Level:	6
Besonderheiten:	Memory Card
Hersteller:	Aicom
Entwickler:	Aicom
Testmuster:	Pagoda 0208/823270
Veröffentlichung:	Jap. Import
Ca. Preis:	109,- DM

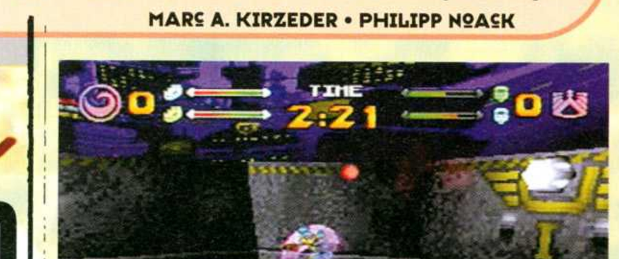
Grafik	6
Sound	7
Gameplay	6



PITBALL

MARC A. KIRZEDER • PHILIPP NOACK

Pitball
INTRO



Shrapnel und Krush zeigen Shanilla und Kareen wo's langgeht



Die Werwölfe Ripsaw und Savij gehören zu den schnellsten und aggressivsten Teams





Diese Kameraeinstellung verbirgt zwar die schönen Spielerdetails, ist aber die einzig wirklich spielbare

Man nehme die Zutaten, die „Rollerball" und „The Juggers" zu erfolgreichen Sportfilmen der anderen Art machten, und schon hat man den Plot dieser futuristischen Sportsimulation zusammen. Weit in der Zukunft -die Erde wurde inzwischen von einem gigantischen Meteoriten aus der Umlaufbahn geworfen- heißt die beliebteste intergalaktische Sportart Pitball. Zwei Teams, bestehend aus jeweils zwei Teammates, versuchen in einer geschlossenen Arena einen Ball aus purer Energie in eine kleine Öffnung auf der gegnerischen Seite zu befördern. Erlaubt ist alles, was zum Erfolg führt, so wurden die Gladiatoren mit speziellen Handschuhen ausgerüstet, die es ermöglichen den Energieball zu transportieren, gleichzeitig fungieren die sogenannten Gloves als Spezialwaffen. Erdbeben, Feuerstöße, Energy-Smashes und andere hilfreiche Spezial-Attacken lassen sich mit diesen Handschuhen ausführen. Dreizehn verschiedene Teams auf ebenso vielen Planeten stehen zur Auswahl, und die Darstellerliste reicht von Humanoiden bis zu Minotauren, dazwischen finden sich alle Spielarten des galaktischen Genpools. Die Spieler selbst wurden sehr detailverliebt in Szene gesetzt, wohingegen sich die grafische Präsentation der verschieden Venues leider arg grobpixelig ausnimmt. Das Handling der Charaktere ist relativ kompliziert, da sich die Akteure wie auf einer glatten Oberfläche bewegen und die verschiedenen Heimatplaneten zudem über eigene Gravitationsverhältnisse und Bodenhaftungen verfügen. Die Spezial-Attacken lassen sich, hat man erstmal die vier entsprechenden Tastenkombinationen intus, einfach ausführen. Schwieriger wird es da schon, wenn man versucht auch Tore zu erzielen, denn der Schuß aufs Tor muß aus einem Sprung erfolgen, und da ist gutes Timing gefragt.

Kein Spaß allein?!

Die Spielmodi lassen eigentlich keine Wünsche offen, im Match gegen den Computer mag den geneigten Zocker aber schon recht schnell die Motivation verlassen. Die Computergegner sind sehr stark und unnachgiebig, auch verhält sich der Computer-Partner nicht immer gerade kooperativ. Im Spiel allein reizt einzig der Ligamodus mit einigen witzigen Features wie z. B. das Bestechen gegnerischer Teams oder das Wetten mit einem anderen Coach. Sein wahres Partyplay-Potential entfaltet Pitball erst im Spiel zwei gegen zwei. Hier kann es passieren, daß man vor lauter Herumprügeln mit den Kontrahenten nicht einen einzigen Ballkontakt zustande bekommt, was der Stimmung aber auf jeden Fall sehr förderlich ist. Die meisten Spieler haben aber leider nur selten drei andere Zocker zur Hand, und so führt dieser Spielmodus nicht zu einer Aufwertung. Als Mehrspieler-Geheimtip sollten sich die Fans actionreicher „Sportspiele" Pitball unbedingt mal anschauen.



6 von 10

System:	PlayStation
Genre:	Action / Sportspiel
Spieler:	1-4
Level:	entfällt
Besonderheiten:	Memory Card, MultiTap
Hersteller:	Warner Interactive
Entwickler:	Warner Interactive
Testmuster:	Warner Interactive
Veröffentlichung:	Oktober
Ca. Preis:	99,- DM

Grafik	6
Sound	6
Gameplay	6


GEWINNSPIEL
Sony Computer Entertainment + Fun Generation
1 SONY PLAYSTATION + CRASH BANDICOOT + T-SHIRT
2-5 CRASH BANDICOOT + RUCKSACK
6-10 JEWEILS EINEN RUCKSACK
POSTKARTE AN:
FUN GENERATION
MAX-PLANCK-STR. 13
97204 HOECHBERG
EINSENDESCHLUSS: 24.10.1996
DER RECHTSWEG IST AUSGESCHLOSSEN!

TUNNEL B1

STEPHAN GIRLISCH • STEFAN HELLERT



Die Plutonium-Kisten müssen sehr schnell eingesammelt werden, ansonsten ist der Bereich verstrahlt



Schießt Flares ab, um die Missiles der Gleiter zu täuschen



In den gigantischen Explosionen verliert man ab und zu den Überblick

Tunnel B1 spielt in der fernen Zukunft und zeichnet uns ein apokalyptisches Szenario vor. Die Erdoberfläche ist fast völlig zerstört, die wenigen Überlebenden fristen ein trauriges Dasein. Als ob dieses Elend nicht schon ausreichen würde, ist außerdem ein durchgeknallter und äußerst skrupelloser Diktator im Besitz einer neuartigen Waffe mit unglaublicher Vernichtungskraft und droht diese einzusetzen. Natürlich seid Ihr die letzte Hoffnung der Menschheit, natürlich versucht Ihr dem verrückten Herrscher das Handwerk zu legen.

Fünf komplexe Sequenzen, aufgeteilt in zwölf unterirdische Tunnelsysteme, gilt es mit dem B1-Gleiter aus der Ich-Perspektive zu lösen. Das Pad ist komplett mit Funktionen belegt: über die L- und R-Tasten wechselt und benutzt Ihr die primären (Machine Gun, Raketen, Missiles, Laser) und sekundären (Flares, Minen, Smart Bomb, Super Smart Bomb) Waffen, je eine Taste ist für das Ausweichen zur Seite bzw. für das Auslösen der maximal drei Speed Ups ausgelegt. Die restlichen zwei Buttons schalten die automatische Zielerfassung an oder aus, das Richtungskreuz dient zur Steuerung des Gleiters. Über Select wird die Kartenübersicht des jeweiligen Tunnels On Screen eingeblendet, die Mission Objectives sind verschiedenfarbig gekennzeichnet. Zunächst widmet Ihr Euch den rot aufleuchtenden Stellen, da diese die entscheidenden sind, um im Spiel voranzukommen. Die gelben Markierungen dagegen deuten auf zusätzliche Waffensysteme, Waffen-Upgrades oder dringend benötigte Munition hin. Die aufwendig gestalteten Tunnels sind in zahlreiche Abschnitte unterteilt, die fast alle einem Zeitlimit unterliegen. Ihr zerstört stark bewachte Generatoren, um massive Eisentüren zu öffnen, oder rast wie wild durch die dunklen

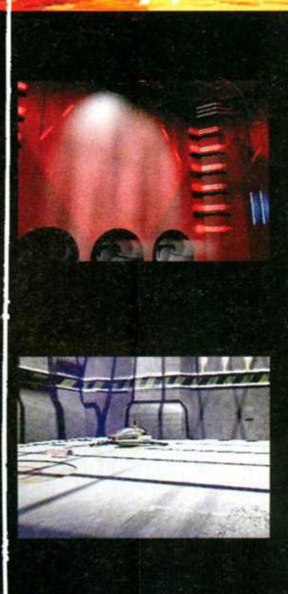
Im Tunnel-Level 2 ist der letzte Abschnitt besonders schwer: schmeißt fleißig Flares und räumt die Minen in aller Ruhe aus dem Weg, das Zeitlimit läßt dies zu






Die Panzersperren könnt Ihr als Deckung nutzen


Die radioaktiven Behälter füllen Eure Energie wieder auf









Schächte, um innerhalb des gnadenlos herunterlaufenden Countdowns den nächsten Sektor zu erreichen. Zahlreiche Gegner versuchen vom Boden und der Luft aus Euch aufzuhalten. Den statischen Geschützen stehen nach und nach kleine, aber treffsichere UFOs, minenlegende Hovercrafts, Walker und Gleiter zur Seite - in den höheren Runden seht Ihr vor lauter Feinden und Explosionen den Tunnel fast nicht mehr. Auch Minen und Panzersperren erschweren den Vorwärtsdrang. Abgeschossene Gegner oder Kisten hinterlassen meist Extras in Form von Munition oder Score-Bonus, die Plutonium-Kisten füllen den Energievorrat rasch wieder auf.


Die Gittertore sprengt Ihr mit Minen auf. Ihr könnt diese entweder ablegen oder „kicken"


Den kleinen Ufos gebt Ihr mit Raketen Saures


Die Reaktoren können nur mit Raketen, später sogar nur mit Missiles zerstört werden

Hollywoodreif

Descent meets wipEout, so läßt sich Tunnel B1 am treffendsten umschreiben. Selten wurde ein Action-Spektakel aufwendiger in Szene gesetzt. Von der ersten Sekunde an ist man von der spektakulären Grafik, den außergewöhnlichen Lichteffekten und dem bombastischen Orchester-Sound (made bei Chris Hülsbeck, würde jedem großen Hollywood-Streifen gut zu Gesicht stehen) regelrecht erschlagen und vergißt darüber fast ein wenig das eigentliche Spiel. Durch den relativ hohen Schwierigkeitsgrad ist es jedoch nur eine Frage der Zeit, bis man sich auch mit dem Gameplay und der komplexen Steuerung ernsthaft auseinandersetzt. Erst wenn die Spielmechanik verstanden ist, gibt Tunnel B1 sein volles spielerisches Potential frei. Daß die Missionen nicht sonderlich abwechslungsreich geraten sind, mag nur notorische Nörgler stören. Die letzten beiden Level sind selbst für absolute Hardcore-Zocker mehr als nur eine Herausforderung. Wer Tunnel B1 ohne Cheats knackt, darf sich ohne Übertreibung zur Shoot `em Up-Elite zählen. Fassen wir zusammen: für knapp hundert Mark erhaltet Ihr einen aufwendig inszenierten, lange motivierenden und höllisch schweren Shooter, noch dazu von einer deutschen Softwarefirma produziert - für Action-Fans ein unumgänglicher Must Buy!



System: ....PlayStation	Hersteller: ....Ocean
Genre: 3D-Shooter	Entwickler: ....Neon
Spieler: 1	Testmuster: ....Laguna
Level: 12	
Besonderheiten: ....Memory Card, ...engl. Sprachausgabe	Veröffentlichung: ....Oktober
	Ca. Preis: ....99,- DM

Grafik 9
Sound 9
Gameplay 8

IronMan / X-O Manowar: In Heavy Metal

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN • MARKUS APPEL

Altbekannt, aber unspektakulär,

Altbekannt, aber unspektakulär, so ist die Erscheinung des lustigen Tony Stark im Marvel-Kreise einzuschätzen. Er, der sein Superhelden-Image des Iron Man zunächst der unausgereiften Herzschrittmacher-Technik der späten Sechziger zu verdanken hat. Damals mußte man sich nämlich einen Doppelzentner Altmetall um den Wanst schnallen, bevor die Pumpe wieder anlief. Und damit er nicht versehentlich bei der Schrottpresse abgegeben wurde, schraubte er sich noch ein paar scharfe Geschütze um seine Büchse und lackierte sich mit rot-gelber Metallic-Farbe. Acclaim hielt ihn allerdings für so wenig attraktiv, daß er noch Freund X-O Manowar zur Seite gestellt bekam, der aussieht wie Eisenmanns Bruder, nachdem er aus der Tuningwerkstatt geflüchtet ist. Im Spiel agieren sie als das dynamische Duo und bekämpfen böse Mächte. Dazu laufen sie bevorzugt durch wüste Endzeitlandschaften und mischen allerlei Future-Verbrecher auf oder geben sich den Thrill, von mutierter Flora und Fauna in exotischen Dschungelregionen attackiert zu werden.



Die oberen beiden Leisten geben die Stärke der Panzerung und den Energievorrat der Stiefelraketen an. Die untere Anzeige repräsentiert die Durchschlagskraft der Waffensysteme



Iron Man versucht, in ein Kraftwerk einzudringen



Die Hintergründe sehen zumeist wie typische Comicstrip-Klischees aus



In diesem düsteren Komplex müßt Ihr Wege nach oben finden

Eine Gegnerintelligenz ist nicht vorhanden, sie verhalten sich so stereotyp wie Maschinen

Rost schläft niemals

Das nichtvorhandene Taktikverhalten der stupiden Gegner motiviert ebensowenig zu einem Spielchen wie das relativ altbackene Leveldesign. Vorm völligen Absturz in die Niederungen der Spielewertungen rettet Iron Man die Vielzahl an Abschnitten und Endgegnern, die durchaus ansprechende Grafik und der kräftige Heavy-Soundtrack, welcher jedoch Kennern des harten Rocks aufgrund der Klischee-Riffs nur ein eher verständnisloses Headbanging abringen wird. Was soll's, immerhin hat Offspring auch Erfolg. Unter dem Strich bekommt man ein Durchschnittsprodukt, das qualitativ Jump´n Shoot-Legenden wie Super Probotector oder Super Metroid hinterher hinkt, allerdings Genre-Freunden Spaß bringen könnte. Trotzdem muß man kein Prophet sein, um zu wissen, daß Iron Man eher eine Karriere als Regalstaubfänger, denn als Chartsstürmer vor sich haben wird.
Blech gehabt!



Die Flugobjekte aus dem Hintergrund werden oft ins Szenario gezoomt. Ein 3D-Effekt, der ständig in den Leveln des Spieles wiederholt wird.

5 von 10

System:	PlayStation/Saturn	Hersteller:	Acclaim
Genre:	Jump'n Shoot	Entwickler:	Realtime Associates
Spieler:	1-2	Testmuster:	Acclaim
Level:	7		
Besonderheiten:	Memory Card, Backup-Booster, Paßwort	Veröffentlichung:	Oktober
		Ca. Preis:	99,- DM

Grafik	7
Sound	7
Gameplay	6

CHEESY

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN • MARKUS APPEL

INTRO



Hier dreht sich der Turm mit Cheesys Bewegungen, ähnlich wie man es auf dem SNES bei Ghouls'n'Ghosts sah



Die Steuerung aus der Deckenperspektive ist leider nicht besonders gelungen



Das rote Monster ist extrem zäh und läßt sich ohne Waffe kaum besiegen

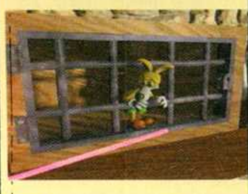
Als Durchschnittsmaus hat Cheesy wirklich einen ziemlich armseligen Job abbekommen. Er darf im Labor des haarsträubend verrückten Dr. Chem als Minikraftwerk das Laufrad bedienen, auf das dieser seine widerlichen Genexperimente durchführt. Doch da Cheesys Kopf nicht aus Käse besteht, ergreift er die erste Chance zur Flucht -und kommt vom Regen in die Traufe. Denn Chems Schloß ist bevölkert von allerlei unappetitlichen Mutationen, die sich schon gerne mal einen Mäuserich mit latenter Gelbsucht zwischen die Kauleisten schieben.

Auf den unvoreingenommen Tester wirkt Cheesy zuerst wie ein leckeres Stück High End-Grafik. Allerdings kann der Titel den hohen Qualitätsstandard nicht immer halten. Vor allem die Oberwelt beeindruckt mit der Mario-mäßigen 3D-Darstellung, während dann aber doch zu viele Runden folgen, die „nur" gut, aber althergebracht sind. Dafür wechselt in vielen Welten die Darstellungsperspektive, und man steigt sogar von der Per Pedes-Fortbewegung auf ein Blattfloß, eine Untertasse oder eine Bergwerkslore um. Insgesamt möchte ich eigentlich nicht unbedingt von einem reinrassigen 3D-Titel sprechen, dafür sieht man Cheesy doch zu sehr die krampfhaften Bemühungen an, ein eigentlich hochwertiges 2D-Hüpfspiel in die nächste Dimension zu verfrachten.

Viel Käse aus der dritten Dimension

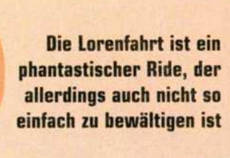
Cheesy hat eigentlich alles, was man von einem anständigen Genrevertreter erwarten sollte. Es gibt wunderschön gerenderte Charaktere, Plattformrunden und einen fairen Schwierigkeitsgrad. Trotzdem hätte man etwas originellere Designs wählen können; es fehlt mir eine klare Differenzierung, ob man nun ein freches oder ein zuckersüßes Spiel machen wollte. Insgesamt können Markus und ich aber die hohe Wertung aufgrund der Komplexität, der liebevollen Präsentation und der technischen Ausgereiftheit vertreten. Wer für Crash Bandicoot eine Alternative sucht, ist hier nicht schlecht aufgehoben.










Die Lorenfahrt ist ein phantastischer Ride, der allerdings auch nicht so einfach zu bewältigen ist





8 von 10

System:	PlayStation
Genre:	Jump'n Run
Spieler:	1
Level:	30
Besonderheiten:	Paßwort
Hersteller:	Laguna
Entwickler:	Ocean
Testmuster:	Laguna
Veröffentlichung:	Oktober
Ca. Preis:	K.A.

Grafik	8
Sound	7
Gameplay	7



BLAM! MACHINEHEAD

PHILIPP NOACK • STEFAN HELLERT

Einstiegshilfe

Die Steuerung benötigt etwas Eingewöhnungszeit: mit den Richtungstasten wird nach rechts und links gelenkt, mit Oben und Unten kann der Himmel bzw. der Boden betrachtet werden. Mittels Quadrat beschleunigt, mittels X bremst Ihr ab. Die beiden anderen Buttons, Dreieck und Kreis, dienen zum Durchwechseln der Spezialwaffen, die man über R1 aktiviert. Parallel dazu kann die Chaingun mit L1 in Gang gesetzt werden. L2 und R2 ermöglichen seitliches Schwenken und die Select-Taste schließlich ruft eine Übersichtskarte des kompletten Levels auf den Screen.



Im Anfangsstage muß diese Brücke repariert werden

„Das Virus wird der erbittertste Feind der menschlichen Rasse sein", hat einmal ein sehr weiser Mann gesagt. Ebola war nur der Anfang, die neueste Variante heißt Machinehead und ist um ein Vielfaches gefährlicher als alles, was die Medizin zuvor kannte.



Es ist möglich in den Himmel zu schauen

Binnen weniger Sekunden tötet es einen Menschen durch massive Wucherung. In einem sterilen unterirdischen Labor arbeiten zwei Wissenschaftler verbissen an einem Gegenmittel. Da es sich um ein anorganisches Virus handelt, könnte die gesamte verseuchte Oberwelt erlöst werden, indem man die Steuerzentrale, den Ursprung allen Übels, ausschaltet. Dr. Kimberley Stride war gerade damit beschäftigt, ihrem Vorpal



Komfort à la Eidos: Wir werden komplett deutsch über alles informiert

Blade (eine selbstlenkende Rakete, bestückt mit einem Nuklearsprengkopf) genügend künstliche Intelligenz einzuspeisen, um damit mitten ins Herz des Machineheads vordringen zu können. Ihr geistig verwirrter Assistent Orville befand, daß seine Chefin persönlich doch eigentlich die optimale Pilotin für das Geschoß wäre, also überwältigte und fesselte er sie kurzerhand. Der Spieler übernimmt nun natürlich die Rolle der ans Cockpit geketteten Kimberley, die den Anweisungen von Orville uneingeschränkt Folge leisten muß. An Bord des Gleiters befinden sich vielfältige Waffensysteme: das Standardwerkzeug der Vernichtung stellt die Chaingun dar, unbegrenzt Munition inklusive. Für hartnäckigere Gegner empfiehlt sich der parallele Einsatz des Flammenwerfers, der Zielsuchraketen oder gar des Blitzgewitters. Diese müssen ständig durch das Einsammeln entsprechender Extras nachbestückt werden. Zudem wurde das Vorpal Blade mit einem Radar ausgestattet, der in einem auf 180° beschränkten Sichtfeld alle Kontrahenten, Cyberkeys, Reality Machines (RM) etc., anzeigt. Apropos Reality



Diese Kugel spendet Energie

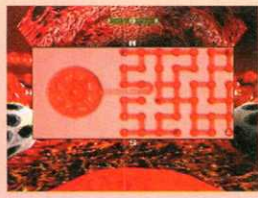
Machines, der grundlegende Ablauf der Stages ist immer derselbe. Finde zu den jeweiligen RMs die passenden Schlüssel, aktiviere sie und verändere so das Design der aktuellen Runde. Gleich im ersten Level muß man beispielsweise eine Brücke auf diese Art und Weise für einen Zug befahrbar machen. Da das Schutzschild des eigenen Gefährts durch ständigen Beschuß im Laufe der Zeit ziemlich mitgenommen wird, hat Core jede Menge Energiekugeln auf den einzelnen Karten untergebracht, teilweise liegen sie einfach in der Landschaft herum, teilweise geben eliminierte Feinde das wertvolle Item frei.



Under the boardwalk, down by the sea...


Computergegner sind für gewöhnlich feige und treten daher nur in Überzahl auf


Solche Extraräume sind in der letzten Runde überlebenswichtig


Mit Select läßt sich eine Karte aufrufen


Im vorletzten Level warten diese dicken Burschen



Mittels dieser nummerierter Würfel werden...


...die Reality Machines in Gang gesetzt

Boom! Shake, shake, shake the room

Blam! Machinehead hat einen denkbar ungünstigen Zeitpunkt erwischt. Gleichzeitig mit Tunnel B1 auf dem Markt, um um die Gunst des Käufers zu buhlen, könnte sich als schweres Unterfangen entpuppen. Optisch braucht man sich nicht zu verstecken. Flüssige und abwechslungsreiche 3D-Grafik, die, im Gegensatz zum direkten Konkurrenten, nicht ausschließlich flach gestaltet wurde, läßt das Spiel erstmal Pluspunkte sammeln. Daß dann noch alle Texte und gesprochenen Dialoge komplett ins Deutsche übertragen wurden, vermag den positiven Eindruck zu unterstreichen. Leider sind den Thunderhawk-Machern aber auch einige Fehler unterlaufen. Der recht vielseitige Spielablauf driftet ab Runde Fünf zu stark in pure Hektik ab. Hinzukommt, daß das Sichtfeld des Radars unglücklich gewählt wurde. Unsere Rakete markiert nicht den Mittelpunkt, sodaß Feinde im Rücken nur durch ständiges Rotieren rechtzeitig erkannt werden können. Isoliert betrachtet, handelt es sich bei Blam! Machinehead um ein klar überdurchschnittliches 3D-High Speed-Shoot'em Up mit spannenden Zwischensequenzen und unterhaltsamen strategischen Einlagen.

7 von 10

System: ....PlayStation	Hersteller: .....Core Design/Eidos
Genre: ....3D-Shoot'em Up	Entwickler: ....Core Design
Spieler: 1	Testmuster: ....Eidos
Level: 17	
Besonderheiten: ....Memory Card, Paßwort, dt. Sprachausgabe & Texte	Veröffentlichung: ....Erhältlich
	Ca. Preis: ....99,- DM

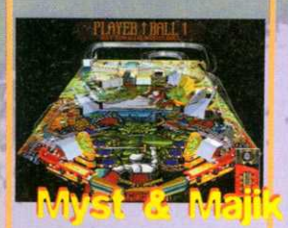
Grafik	**8**
Sound	**7**
Gameplay	**7**

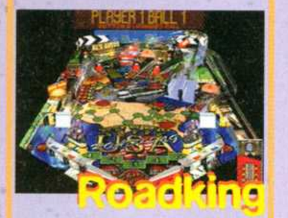
TILT!

HOLGER GÖẞMANN • STEPHAN GIRLICH

Die Flipper









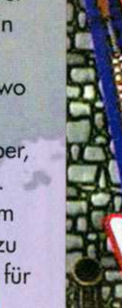




Wer kennt sie nicht,

Wer kennt sie nicht, die Kneipe um die Ecke? Der Platz für echte Männer. Wo ein kleiner Fernseher in der Ecke Zieges 6:0 über Dortmund zeigt, wo 10 Rothhändle als Kette auf Lunge geraucht werden, wo 20 Warsteiner als normales Tagespensum gelten. Meist befindet sich an solcher Stätte auch ein Flipper, für die langweiligen Minuten zwischen den Bieren. Wer es leid ist, zu den beleibten Besserwissern vom Stammtisch zu gehen, um mit der eisernen Kugel zu spielen, dem bietet Virgin mit Tilt! eine Alternative für die heimischen vier Wände.

Tilt! heißt das gute Stück aus der Softwareschmiede von NMS, in dem der Spieler auf sechs Tischen um Highscores und Extra Balls zocken kann. Aus zwei Blickwinkeln darf man das Spielgeschehen auf den grundverschiedenen Flippern verfolgen. Die isometrische Perspektive bietet zwar optimalen Überblick, läßt einem aber nicht die Möglichkeit, in alle Ecken des Tisches sehen zu können. Diesen Vorteil hat die scrollende Draufsicht zwar, dennoch wird sie wegen ihrer ausschnittsweisen Spielfelddarstellung wohl bei den wenigsten Flipperfans Freunde finden. Auf jedem Flipper versucht der Spieler mit fünf Kugeln möglichst die Punktzahl 150.000.000 zu erreichen, da es bei diesem Score den ersten Freiball gibt. Wandelt der eiserne Freund auf Abwegen, so kann man mit einem beherzten Stoß gegen den Tisch die Laufbahn der Kugel nochmals leicht beeinflußen.



Die Draufsicht



Im Docking Bay wird das Extra per Zufall bestimmt



Die isometrische Sicht



Kleiner Shooter gefällig?

Völlig unterschiedlich...

... spielen sich die sechs Flipper auf dieser CD. Während bei „Star-Quest" jeder, der einigermaßen das Joypad gerade halten kann, die Highscore knackt, werden bei The Monster" auch die Profis Probleme bekommen. Für langen Unterhaltungswert ist also gesorgt, zumal es auf allen Tischen sehr viele Boni und Punktmöglichkeiten gibt! Zieht man in Betracht, daß Tilt! ein realistisches Abprallverhalten aufweist und sich durchaus flüssig spielt, kommt man unweigerlich zu dem Schluß, den bisher besten Flippersampler vor sich zu haben. Nur die Übersichtlichkeit blieb bei einigen Tischen auf der Strecke.

8 von 10

System:	Saturn
Genre:	Geschicklichkeit
Spieler:	1-4
Level:	6 Tische
Besonderheiten:	Backup-Booster, Dt. Texte
Hersteller:	Virgin
Entwickler:	NMS-Soft
Testmuster:	Virgin
Veröffentlichung:	November
Ca. Preis:	99,95 DM

Grafik	**5**
Sound	**7**
Gameplay	**8**

FIGHTING VIPERS

ANDREAS BINZENHÖFER • STEFAN HELLERT



Secret Characters in drei Minuten:

Um möglichst schnell an versteckte Charaktere zu kommen, stellt Ihr das Spiel auf Very Easy, 1 Rnd, 10 sec und spielt es mit einem beliebigen Viper komplett durch (ca. 90 sec). Schon jetzt bekommt Ihr den Endgegner B. Mahler und den coolen Pepsiman. Spielt das Game erneut durch (ca. 90 sec.), diesmal jedoch mit dem Pepsiman, und Ihr erhaltet einen dicken Bär aus Landau mit modischem Hut.







Raxel ist im Begriff, Honey gegen die Mauer zu klatschen



Mit dem Endgegner B.M. ist nicht zu spaßen

Fighting Vipers ist nicht irgendein weiteres 3D Beat´em Up für Segas Saturn. Nein, alleine die Tatsache, daß sich AM2 für die Programmierung verantwortlich zeichnet, reichte aus, um beinahe die komplette Redaktion vor den Bildschirm zu locken.

Daß man den Kämpfern und vor allem auch den Kämpferinnen die Bekleidung des Oberkörpers mit einem festen Schlag oder Tritt entreißen kann, war schnell herausgefunden; wie man allerdings die Beine der Gegner entblößt, war uns anfangs noch ein kleines Rätsel. Noch! Denn dann kam Stefan H. und seitdem ziehen wir weiblichen Kontrahenten auch den Rock mit gezielten Upercuts aus (die Body Damage Anzeige der Beine muß blinken!). In Fighting Vipers steckt natürlich mehr als nur die Befriedigung gewisser voyeuristischer Ansprüche männlicher Videospieler.



Schlägt man einen Gegner zu Boden ...

Auf der CD befindet sich erfreulicherweise mehr als nur der Arcade Mode, in dem man mit einem von acht Vipern ein Beat´em Up Turnier bestreitet, an dessen Ende der Endgegner B. Mahler darauf wartet, besiegt zu werden. Da wären z.B. ein (Mini-) Playback Mode, der es erlaubt, selbst gespeicherte oder computergenerierte Kämpfe zu bewundern, oder



...hat man verschiedene Möglichkeiten, diesen zu bearbeiten

der Team Battle Mode, in dem zwei Gruppen mit bis zu je sechs Teilnehmern gegeneinander antreten. Als kleine Innovation darf man selbst entscheiden, ob die Lebensleiste nach jedem Fight aufgefüllt wird oder aber ob man sich Kampf für Kampf mit seiner Restenergie durchmogeln muß. Die erfreulichste Neuerung bildet allerdings der Training Mode. Hier wählt man sich seinen







Beim Spiegelkampf tragen die Vipers verschiedene Kleidung (oder auch nicht)



Der dicke Guido aus Landau!







Die Skala, bzw. die Zahl am linken Rand, gibt die Härte des Stoßes an







Wer im ersten Kampf mit Tokio kurz vor dem K.O. steht, wird von Pepsiman herausgefordert. Besiegt Ihr diesen und gewinnt anschließend das Turnier, dürft Ihr selbst mit Pepsiman spielen



Im Replay werden die schönsten Kampfszenen wiederholt

Lieblingsviper und drischt dann nach Herzenslust auf seinen Haßviper ein, der entweder als Dummy in der Ecke steht oder aber eine von zehn anderen Tätigkeiten ausübt (permanentes Springen, Decken, Ducken...). Sämtliche Moves, Combos usw. können über eine Command Liste a la Tekken 2 abgerufen werden und werden auf Tastendruck sogar vom Computer vorgeführt. Recht lustig ist auch die „Hau-den-Lukas-für-Arme"-Skala, die die Härte der Schläge mißt. Selbstverständlich wurde mit einem Vs-Mode auch an diejenigen unter uns gedacht, die Freunde haben. In einer der zehn Stages tragt Ihr Eure Meinungsverschiedenheiten aus, wobei die Möglichkeit eines Handicaps unterschiedliches Können ausgleichen soll.

Steht AM2 für Qualität?

AM2 Spiele gehören sicherlich zum oberen Drittel. So auch Fighting Vipers. Mit dem ausgiebigen Training Mode, dem guten Zwei-Spieler-Modus und natürlich vor allem der kompletten Arcade Version bietet es ordentlich Spiel fürs Geld. Auch ansonsten hat man sich nicht auf geernteten Lorbeeren ausgeruht, die Idee, die Kämpfe in abgegrenzte Arenen zu legen, macht das Spiel nicht nur zwangsläufig permanent actionreich, sondern bietet auch neue Möglichkeiten, wie den Gegner gegen die Wand laufen zu lassen, zu schmeißen... oder sogar sich an den Zäunen abzustoßen oder von ihnen zu springen. Fighting Vipers ist eine sehr willkommene Abwechslung zur Virtua Fighter Serie und gehört in jede Beat´em Up Sammlung.



Ein Tritt gegen die Mauer kostet keinerlei Energie

9 von 10

System: .... Saturn
Genre: .... Beat'em Up
Spieler: 1-2
Level: .... 11+
Besonderheiten: .Backup-Booster

Hersteller: .... Sega
Entwickler: AM2
Testmuster: .... Flying Arts 0208 / 852589
Veröffentlichung: .... Jap. Import

Ca. Preis: .... K.A.
Grafik 9
Sound 9

EXHUMED

STEPHAN GIRLICH • STEFAN HELLERT

Im alten Ägypten zur Zeit der Pharaonen war die Stadt Karnak eine blühende Oase und hat sich diesen Status bis in die heutige Zeit erhalten. Nun jedoch scheint diese Epoche des Friedens und Wohlstandes abrupt beendet. Eine außerirdische Macht ist mit unvorstellbarer Grausamkeit in Karnak eingefallen. Die wehrlose Bevölkerung wurde furchtbar geschändet und zu einem großen Teil getötet, der Rest zur Sklaverei gezwungen. Alle Anstrengungen, den extraterrestrischen Wesen Einhalt zu gebieten, schlugen bislang kläglich fehl. Bei dem erneuten Versuch, mit einem Hubschrauber schwerbewaffnetes Militär in der Nähe von Karnak abzusetzen, wird der Helikopter abgeschossen. Ein einziger der Elitesoldaten überlebt, in dessen Rolle Ihr nun schlüpft.

Das Abenteuer startet aus der Ego-Perspektive in der Nähe der Grabkammer des Pharao Ramses. Schon nach wenigen Metern ist eine Pistole gefunden und Ihr steigt in die düsteren Katakomben der Leichenstätte hinab. Die ersten Gegner sind feuerrote, krebsartige Kreaturen, die mit zwei gezielten Schüssen schnell ins Nirwana geschickt sind. Bei deren Ableben werden Kristalle frei, die entweder den Munitionsvorrat oder die Lebensenergie etwas erhöhen. Power Ups, wie bspw. Unsichtbarkeit oder doppelte Feuerkraft, künden mit ziemlicher Sicherheit besonders brenzlige Situationen an. Am Ruheort des Pharao angekommen, steigt dessen Geist auf und weist Euch den weiteren Weg. Primäres Ziel ist es, sechs magische Artefakte zu finden, um die Schreckensherrschaft der Außerirdischen zu brechen. Insgesamt zwölf Handlungsorte sind auf einer Oberlandkarte auszumachen, zunächst habt Ihr aber nur Zugang zur Stadt Karnak. Die dort verschlossenen





Derart offensichtliche Stellen müssen gleich reihenweise gesprengt werden



Versaut Ihr einen Sprung, ist ruckzuck Feierabend



Hackbraten a la Exhumé



Grafisch beeindruckend: die genialen Lichteffekte



Genre-üblich: Schalter müssen aktiviert werden



Die Gegner sind im klassischen Bitmap-Verfahren dargestellt



In der Arena des Seth gilt es den ersten Endgegner zu besiegen



Wißt Ihr nicht mehr weiter, holt Ihr Euch Tips beim Pharao



Türen öffnet Ihr mit den entsprechenden Symbolen (Macht, Krieg, Erde, Feuer). Doch statt, wie von den meisten Konkurrenzprodukten gewohnt, einen Level komplett abschließen zu können, ist es bei Exhumed erforderlich, mehrmals in ein Szenario einzutauchen. Erst im Verlauf des Spiels eignet Ihr Euch das nötige Equipment an, um bestimmte Stellen meistern zu können. So gelangt Ihr bspw. in den Besitz der „Sandalen von Kumptet", welche die Sprungfähigkeit des eisenharten Helden beträchtlich erhöhen und somit scheinbar unüberwindlichen Hindernissen den Schrecken nehmen; mit der „Sobek-Maske" sind längere Exkursionen unter Wasser möglich, ohne daß man ständig um den Luftvorrat des Protagonisten bangen muß; Sprünge aus immenser Höhe fangt Ihr mit dem „Schal der Isis" sanft ab. Bei der Orientierung hilft die Auto Mapping-Funktion, über eine simple Tastenkombination läßt sich die Karte zudem nach Belieben stufenlos zoomen. Erwartungsgemäß wird die Feindesschar mit zunehmender Spieldauer größer und tritt Euch deutlich aggressiver entgegen: mutierte Insekten, hektisch attackierende Vögel, gefräßige Piranyhas, vor sich hingrunzende Grabwächter und klischeehaft umherwankende Mumien mit durchschlagskräftigen Feuerstößen halten die Aufmerksamkeit auf allerhöchstem Level. Doch auch Euer Waffenarsenal wächst rasch: nach und nach rüstet Ihr mit M-60, Granaten und Flammenwerfer auf. Ein Umstand, der sich spätestens bei den monströsen Zwischengegnern äußerst positiv auswirken wird.


Geschickte Programmierer zaubern auch auf dem Saturn Transparenteffekte

3D at it´s best

Ohne Zweifel, mit Exhumed ist Lobotomy Software ein außergewöhnlicher Einstieg in die Konsolenwelt gelungen. Die Grafikengine kitzelt aus dem Saturn wirklich Extraordinäres heraus, doch eine klasse Optik allein garantiert noch lange keinen herausragenden Shooter. Vielmehr ist es das Spiel in seiner Gesamtheit, das den Tester in „Verzückung" geraten läßt. Im Gegensatz zu den bekannten Metzelorgien liegt das eigentliche Hauptaugenmerk bei Exhumed auf dem akribischen Erkunden der extrem verschachtelten Level. So ab der Mitte des Spiels hängt man öfter fest, als einem lieb ist, bis einem die Lösung der Situation plötzlich wie Schuppen von den Augen fällt. Einziges spielerisches Manko: beim Wiedereinstieg in einen Level sind alle Gegner erneut vorhanden. Das technische Können der Programmierer zeigt sich außerdem bei der Soundkulisse, vor allem der extrem saubere Stereoeffekt verdient ein uneingeschränktes Lob. Musikalisch dagegen schwankt´s zwischen genialen psychedelischen Klängen und belanglosem Gedudel - Geschmackssache. Insgesamt präsentiert sich Exhumed auf dem Saturn als bester Vertreter seines Genres und ist sogar in der Lage, Acclaims Alien-Brut ein kleines Stück hinter sich zu lassen.


Unter Wasser schimmern die Texturen leicht verschwommen


Die Levelkarte läßt sich in den Spieloptions aktivieren


Hantiert Ihr mit Granaten, ist ein Sicherheitsabstand notwendig


Das Kamel bringt Euch symbolisch zum nächsten Ort


Bei der Levelstruktur stand id´s indizierter Shooter Pate



System:	Saturn	Hersteller:	BMG
Genre:	3D-Shooter	Entwickler:	Lobotomy Software
Spieler:	1	Testmuster:	Sega
Level:	12	Umsetzungen:	PlayStation
Besonderheiten:	Backup-Booster, dt. Sprachausgabe, dt. Texte	Veröffentlichung:	Oktober
		Ca. Preis:	99,- DM

Grafik	9
Sound	8
Gameplay	9

THREE DIRTY DWARVES

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN - STEFAN HELLERT

DAS INTRO









Die bissigen Hunde bekämpft man auf dem Schrottplatz


Die einzig wahre Waffe gegen aufdringliche Monsterfrauen

Vier naseweise Kinder werden von Entführern gekidnappt und in einem geheimen Militärcamp gefangengehalten. Doch schlagkräftige Hilfe befindet sich auf dem Weg: die drei dreckigen Zwerge. Dabei handelt es sich um eine Handvoll lustiger Nordmänner, die mit brachialem Getöse erst einmal alles inklusive sich selbst zu Matsch hauen. Zu diesem Zweck bringt jeder der drei Martial Arts-Clowns seinen individuellen Stil in die Gemeinschaft ein. Zwerg No. 1 wurde für diesen Notfall scheinbar direkt von der Kegelbahn geholt, deshalb hat er einen schier unerschöpflichen Vorrat an Bowlingkugeln unter seinem Leibchen und mischt seine Gegner mit einem Kegel auf. Der zweite ungewaschene Geselle führt eine großkalibrige Pumpgun mit sich, die er sowohl als Schuß-, als auch als Schlagwaffe einzusetzen weiß. Der dritte Kämpfer beschränkt sich auf das klassischste aller Kleinhirn-Massagegeräte, die Keule, die er auf die heranbreschenden Monster krachen läßt.

Three Dirty Dwarves ist ein klassisches 2D-Spiel mit köstlicher Comic-Grafik. Auch der Sound weist einen hohen Qualitätsstandard auf, vor allem der Anfangssoundtrack besticht durch seinen abgedreht-coolen Dub-Charme. Das zugrundeliegende Spielprinzip beruft sich natürlich auf Titel wie Final Fight oder Streets of Rage. Eine Schar prügelwütiger Mutanten greift die Heldengruppe an, während diese sich der Übermacht erwehren müssen. Trotzdem gelang es den ungarischen Ecco-Erfindern, auch ein Stück Innovation mit auf die CD zu packen.



Sobald der Muskelmann die Oma anstößt, bekommt er ordentlich was auf die Ohren


Die drei Zwerge kurz vor der Verwandlung


Ein gezielter Baseball-Schlag reicht für den Hubschrauber aus



Ungarisches Feuer

Der Spieler besitzt keine „Leben" im herkömmlichen Sinne. Erst wenn alle drei Zwerge am Boden liegen, heißt es „Game Over". Geht nur einer zu Boden, holt ein ordentlicher Schwinger auf den Schädel den paralysierten Kumpanen wieder zurück ins Geschehen, -ein Grund, weshalb man immer ein Auge auf den Rest seiner Chaostruppe haben sollte. Manche großen Gegner können nur mit einer bestimmten Spielfigur besiegt werden, deshalb könnt Ihr während des Spiels unter den Charakteren durchwechseln. Viele der erlegten Höllenwesen hinterlassen einen Totenschädel, den Ihr einsammeln könnt. Habt Ihr eine gewisse Anzahl im Inventar, ist es möglich, Supermoves auszuführen, bei denen sich die drei Kinderretter in eine grüngesichtige Kampfmaschine, einen menschlichen Kreisel oder ein um sich schla-

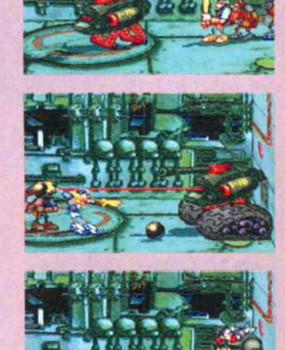

Der schwarze Zensurbalken bleibt immer an der richtigen Stelle


Die Pennerfrau wickelt die Zwerge in Windeseile ein. Hier muß man geschickt ausweichen können


Am Ende eines Abschnitts wartet oft ein besonders skurriler Gegner


Wenn die wandelnde Schrottpresse auftaucht, muß man schnell schießen können

DER ENDGEGNER





gendes Knäuel verwandeln. Aufgelockert werden die Level durch gelegentliche 3D-Runden oder Achterbahnfahrten. Bleibt eigentlich nur noch die Frage zu beantworten, warum Three Dirty Dwarves etwas besonderes darstellt, denn eine Horde Irrer, die alles kurz und klein schlägt, muß nicht unbedingt immer den Applaus des Publikums ernten. Zuerst einmal fällt der ganz spezielle Humor der Ungarn auf, die eben nicht den typisch amerikanischen oder japanischen Touch mitbringen. Hier werden Tabus mit Stil gebrochen, doch bevor ich ins Schwärmen gerate und mich wieder knietief in die Sch... setze, rate ich jedem, die Selbsterfahrung zu wählen. Wer jedenfalls ein nicht ganz alltägliches Spiel sucht, welches durch seine Einfachheit auch gleichzeitig wieder eine ungemeine Faszination aufbauen kann, ist hier richtig aufgehoben. Vielen Dank für dieses kleine, dreckige Undergroundspiel, welches jeden Käufer, der mutig genug ist, diesen Titel einer Großproduktion vorzuziehen, überzeugen wird. Das ist Rock'n Roll im Videospiel-Business!

8 von 10

System:	Saturn	Hersteller:	SegaSoft
Genre:	Beat'n Run	Entwickler:	Appaloosa I./Novotrade
Spieler:	1	Testmuster:	Sega
Level:	entfällt		
Besonderheiten:	keine	Veröffentlichung:	Oktober
		Ca. Preis:	99,95 DM

Grafik	8
Sound	7
Gameplay	8

DESTRUCTION DERBY

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN - STEPHAN GIRLICH

Einstiegshilfe

Wreckin' Racing: Peilt die gegnerischen Autos schräg von hinten an und versucht, sie beim Anschneiden der Kurve aus der Bahn zu katapultieren. Schrägstehende Gegner touchiert man an der Seite, damit diese sich drehen. Steigt weißer Rauch aus der Motorhaube, sollte man unbedingt einen Frontalangriff starten. Ein ausgeschalteter Konkurrent bringt viele Punkte. Fahrt nicht auf Platz, sondern laßt Euch bis ins Mittelfeld zurückfallen. Wenn es Kreuzungen gibt, bietet sich ein stetiges Hin- und Herfahren an, um möglichst oft über die unfallträchtige Stelle zu kommen.

Stockcar Racing: Haltet Euch aus allen Knäuels und Unfällen raus und versucht, möglichst schnell auf den ersten Platz zu kommen. Bei Kreuzungen hilft nur beten!

Bowl: Fahrt solange vorwärts, bis die Schadensanzeige für die Motohaube gelb-orange wird. Von nun an heizt man nur noch rückwärts. Wenn nämlich der Motor noch funktioniert, kann man seine Kutsche solange zu Brei fahren, wie man es lustig findet. Bei der Total Destruction fährt man möglichst schnell an der Außenbande und weicht den sich querstellenden Gegnern aus. Hier sollten Zeiten um ca. 120 Sek. möglich sein.



Der „Schrottungsgrad" wird in jeder Phase realistisch dargestellt



Die Dampfwolken sind leider nicht transparent

Sinnlose Verwüstung, demolierte Maschinen und diverse Autoversicherer kurz vorm kollektiven Offenbarungseid: dies ist die Welt von Destruction Derby. Zwanzig Autos und die dazugehörigen Piloten rasen im Kreis, bis der Schrotthändler sie rauswinkt. Die Saturn-Umsetzung des PlayStation-Hits ließ zugegebenermaßen lange auf sich warten. Immerhin erfreuen sich die Freunde aus dem Sony-Lager in Kürze am zweiten Teil. Doch obwohl es um viel altes Eisen geht, gehört Destruction Derby nicht dazu. Allerdings kann die Saturn-Variante grafisch nicht ganz das bieten, was auf der PlayStation selbstverständlich war. Vor allem das alte Saturn-Problem des späten Grafikaufbaus wird hier erneut offensichtlich. Trotzdem tut das dem Spielspaß eigentlich keinen Abbruch. Ihr habt die Auswahl zwischen Wreckin' Racing, der Crash-Rally, bei der es nur um´s Kaputtfahren geht, Stock Car Racing, welches auch das klassische Zeitrennen darstellt, und den Time Trails, die man als Zeittraining verstehen kann. Zudem besteht noch die Möglichkeit, sich in der Bowl, einer großen runden Arena, auszutoben. Hier kann man zwischen Destruction Derby, einer Schlacht „jeder gegen jeden", oder Total Destruction, dem Modus „alle gegen einen" auswählen.

Freie Bahn mit Marzipan

Als Destruction-Fahrer muß man sich mit gewissen Gegebenheiten vertraut machen. Es reicht nicht aus, mit Vollgas durch die Reihen der Konkurrenz zu fegen, ein wenig Stil beim Zerstören sollte schon zu sehen sein, damit die Punktrichter eine Wertung ausspucken. Für eine komplette 360°-Drehung des Gegners bspw. erhält man 10 Punkte, während kleine Schlenker und Schleuderer natürlich dementsprechend weniger ergiebig sind. Wird der eigene Wagen demoliert, machen sich plötzlich auftretende Mängel am Auto bemerkbar. Ist die Lenksäule angeknackst, kann der Wagen die Spur nicht mehr halten. Fällt der Radiator aus, verliert der Motor einiges an Leistung. Destruction Derby ist mit Sicherheit weniger eine ernstzunehmende Simulation als vielmehr ein Action-Racer, der jederzeit wieder Spaß macht. Leider fehlt die Link-Option, deshalb muß man sich ausschließlich mit Computergegnern begnügen. Trotzdem ersteht der Sega-Zocker ein Spiel, das in jedem Fall eine Bereicherung für die Software-Sammlung darstellt.



Die Autos sind detailreich gezeichnet



In der Bowl gilt das Recht des Stärkeren

System:	Saturn
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1
Level:	6 Strecken, 1 Bowl
Besonderheiten:	Backup-Booster
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Psygnosis
Testmuster:	Sega / Flying Arts 0208 / 823270
Veröffentlichung:	Erhältlich
Ca. Preis:	99,- DM

8 von 10

Grafik	7
Sound	7
Gameplay	8



- **DEMO-CD POOL**
  Als Abonnenten bekommt Ihr **alle Demo-CD's** die wir ranschaffen können, **kostenlos!!**

B

- **GEWINNSPIELE**
  Als Abonnenten nehmt Ihr **automatisch** an **jeder Verlosung** im Heft teil!!

- Noch **bevor** die **FUN GENERATION** am Kiosk ist, haltet Ihr sie schon in Euren Händen und habt dadurch als **erster alle Infos** über die besten Games!



- Ihr geht **absolut kein Risiko** ein und könnt jederzeit Euer Abo kündigen. Natürlich mit **Geld-Zurück-Garantie** !

...und Ihr spart:



FUN GEN ABO 9001 FUN

Ja, ich bestelle die FUN GENERATION zum Jahresbezugspreis von DM 62,40 (Auslandspreise siehe Impressum)

Ich gehe kein Risiko ein, denn ich kann jederzeit kündigen: Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Hefte bekomme ich zurück.

Datum ✗ Unterschrift (Unter 18 Jahre: Die Unterschrift der Erziehungsberechtigten)

Vorname / Name

Straße / Nr.

PLZ / Ort

Zahlungsweise wie angekreuzt:

☐ **per Bankeinzug** BLZ / Konto-Nr.

bei Geldinstitut

☐ **per Überweisung**

GARANTIE Diese Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen bei der Fun Generation, Leserservice, Abt 731, 97064 Würzburg, schriftlich widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Datum ✗ Unterschrift (Unter 18 Jahre: Die Unterschrift der Erziehungsberechtigten)

FG9008

Bitte freimachen, falls Marke zur Hand!

Antwort

FUN GENERATION
-Leserservice-
Abt. 731

97064 Würzburg



adidas Power Soccer

PlayStation / PAL-Version
Weibliche Kommentare / Diverse Moves

Geplant war es eigentlich, die Kommentatorin dem mänlichen Pendant fest zur Seite zu stellen. Doch befand man bei Psygnosis schließlich das Hausfrauen-Gequassel als eher peinlich, so daß die weiblichen Kommentare letztendlich nur über einen Cheat aktiviert werden können. Geht dazu während eines Arcade-Games in die Spieloptionen, markiert „Kommentar"und drückt dann die Tasten Kreis und Quadrat gleichzeitig.

Diverse Moves
Offensive
Fallrückzieher: Quadrat + X
Predator Shoot: X + Dreieck
Super Spurt: Quadrat + Kreis
Defensive
Treten: Quadrat + X
Trickot ziehen: Dreieck + Kreis
Super Spurt: Quadrat + Kreis
Ball hoch
Jonglieren: Quadrat + X
Handspiel: Dreieck + Kreis
Bicycle Kick: Dreieck + X
Ball tief
Jonglieren: Quadrat + X
Super Volley: Dreieck + Kreis
Kopfball: Dreieck + X

NFL Quarterback Club ´96

Saturn / PAL-Version
Zusätzliche Teams

Gebt folgende Tastenkombination während des Ladevorgangs direkt nach dem Verschwinden des Sega-Logos ein: unten, A, unten, A. Habt Ihr das richtige Timing erwischt, stehen Euch bei der Teamwahl mit der Iguana- und der Acclaim-Auswahl zwei weitere Mannschaften zur Verfügung.

Alone In The Dark 2

Saturn / PAL-Version
Geheimes Optionsmenü

Wählt im Hauptmenü Start New Game und drückt die Tasten L, R auf Pad 1, dann L, R, Start auf Pad 2 und schließlich Start auf Pad 1. Nun habt Ihr Zugang in ein Menü, welches ein Durchspielen erheblich erleichtern sollte.

Shellshock

Sega Saturn / PAL-Version
Geheimes Optionsmenü

Dieser Cheat eröffnet Euch ein verstecktes Menü, in dem Ihr z.B. Unverwundbarkeit und alle Waffen einstellen könnt. Geht dazu in den Raum, in dem Ihr die Zwischenstände speichert und setzt den Cursor auf Besprechungsraum. Gebt nun die Kombination unten, oben, unten, oben, unten, siebenmal oben, zweimal unten und dreimal A ein.

Donald Duck in Maui Mallard

Super Nintendo / PAL-Version
Alle Paßwörter

Level 2: QVRBLP
Level 3: CNFJTS
Level 4: PHMBTT
Level 5: NFXDQH
Level 6: SXGDLJ
Level 7: MDVCBQ
Level 8: HRTGDV



Formel 1

PlayStation / PAL-Version
Extra-Kurs

Das genialste Konsolen-Rennspiel birgt eine geheime Strecke, die vom Streckenverlauf her dem Wagen aus dem FIA-Logo nachempfunden ist. Ihr beginnt ein Spiel und startet das Rennen. Brecht das Rennen nun ab und Ihr gelangt zurück in das Hauptmenü. Im Startmenü (Übungsrunden, Qualifikation, Rennen) haltet Ihr Select gedrückt und gebt links, Kreis, Kreis, Dreieck, Dreieck, Kreis, oben, rechts ein. Schon könnt Ihr im Streckenmenü den Frameout City-Kurs anwählen.

Time Commando

PlayStation / PAL-Version
Zusatzlevel

Ob das unserer Meinung nach wenig geglückte Time Commando durch einen weiteren Level attraktiver wird, entscheidet Ihr am besten selbst. Gebt Ihr „Commando" im Paßwort-Screen ein, gelangt Ihr in einen geheimen Level.

FUN GENERATION HOTLINE

DIENSTAGS VON 18.00-20.00 UHR
0931 / 4043710

PC, Amiga, PSX SAT und Zubehör

CROSS

Computersystems GmbH

Ladenverkauf

Körnebachstr. 95
gg. Musikzirkus DO
44143 Dortmund

Mo - Fr 11.00 - 18.30
Sa 11.00 - 14.00

Versand

Körnebachstr. 95 44143 Dortmund
Tel. 0231 - 53 11 334
- 53 11 335
Fax. 0231 - 53 11 333

Mo - Fr 10.00 - 18.30 Sa 10.00 - 14.00

Ein Hinweis in eigener Sache:

Alle Spiele werden (wenn nicht anders angegeben) in multilingualer Version geliefert. Das heißt, die Anleitung, sowie das Spiel sind u.a. komplett in deutsch. Alle Spiele laufen auf PAL-Geräten !

... oder kommen Sie doch einfach vorbei !

Saturn Hardware

Artikel	Preis
SEGA Saturn Konsole	429.-
SEGA Saturn Rally Pack	499.-
6-Spieler Adapter	69.-
Antennenkabel mit Filter	56.-
Arcade Racer Lenkrad	115.-
Back-Up Memory 512kb	96.-
Control Pad Saturn	44.-
Gamebuster Saturn	84.-
Terminator Pad	29.-
Universal Adapter NTSC/PAL	39.-
Virtua Gun (für Virtua Cop)	79.-
Virtua Stick Joystick	79.-
Voyager Pad	29.-

Saturn Software

Titel	Preis
Alone in the Dark 2	94.-
Baku Baku Animal	59.-
Blazing Dragons	79.-
Black Fire	89.-
Bomberman	89.-
Bubble Bobble	79.-
Bust a Move 2	69.-
Casper*	89.-
Chaos Control	79.-
Command & Conquer*	94.-
Crusader - No Remorse*	89.-
Cyberia	88.-
Dark Saviors*	84.-
Daytona Deluxe*	94.-
Daytona USA	74.-
Deadly Skies	89.-
Defcon 5	69.-
Destruction Derby	89.-
Discworld	84.-
Dragonheart*	79.-
Earthworm Jim 2*	89.-
Euro 96 Soccer	84.-
FIFA Soccer 96	58.-
Fighting Vipers*	94.-
Formula One Challenge	89.-
Gex	84.-
Gun Griffon	84.-
Hang On GP '96	94.-
Heart of Darkness*	94.-
In the Hunt*	88.-
Iron Man	79.-
Keio Flying Squadron 2	89.-
Lemmings 3D	84.-
Magic Carpet	85.-
Myst	84.-
Mystaria - Realm of Lore	89.-
Mystery Mansion	109.-
NBA Jam Tournament Edition	89.-
Need for Speed	89.-
NHL Allstar Hockey	99.-
Night Warriors	89.-
Olympic Games	79.-
Olympic Soccer	79.-
Panzer Dragoon 2	89.-
Parodius Deluxe	58.-
Pro Pinball - The Web	84.-
Rayman	84.-
Return Fire*	89.-
Rise 2: Resurrection	79.-
Road Rash	84.-
SEGA Rally	89.-
Shanghai Great Moments	84.-
Shell Shock	79.-
Shining Wisdom	89.-
Shinobi X	65.-
Shockwave Assault	84.-
Soviet Strike*	89.-
Space Hulk	89.-
Spot 3	89.-
Starfighter 3000*	88.-
Street Fighter: The Movie	89.-
Street Racer	84.-
Streetfighter Alpha	89.-
Striker 96	89.-
The Horde	79.-
Themepark	89.-
Three Dirty Dwarfes*	94.-

Saturn Software

Titel	Preis
Thunderhawk 2	99.-
Tilt	89.-
Tunnel B1*	84.-
Valora Valley Golf	86.-
Victory Boxing	86.-
Virtua Cop 2*	99.-
Virtua Fighter 2	89.-
Virtua Racing	84.-
Virtual Golf	84.-
Virtua Fighter Kids*	89.-
Virtual Open Tennis	79.-
Wing Arms	89.-
Wipe Out	79.-
World Series Baseball 2*	84.-
World Wide Soccer 97	94.-
WWF Wrestlemania	89.-

PSX Hardware

Artikel	Preis
Playstation-Konsole	389.-
Controller	55.-
Controller Cyclone	55.-
Euro-Scart-Kabel	24.-
Gamebuster Playstation	89.-
HF-Adapter	45.-
Link Kabel	24.-
Memory Card	46.-
Memory Card Plus 8 MBit	74.-
Memory Disk Drive	179.-
Mouse	55.-
Multi Tap	63.-
NeGcon Joypad analog	79.-
Specialized Joystick	107.-
Specialized ASCII Pad	63.-
Station Master Pad	39.-
Verlängerung für Controller	19.-

PSX Software

Titel	Preis
3D Ultra Pinball*	84.-
A-Train*	92.-
Adidas Power Soccer	92.-
Agile Warrior F-111X	85.-
Air Combat	84.-
Alone in the Dark 2	89.-
Aquanaut's Holiday	92.-
Assault Riggs	88.-
Ayrton Senna Karts*	84.-
Battle Arena Toshinden	89.-
Battle Arena Toshinden 2	92.-
Bubble Bobble	79.-
Bust a Move 2	84.-
Chaos Control	84.-
Cheesy*	89.-
Chronicles of the Sword*	84.-
Criticom	89.-
Crusader - No Remorse*	94.-
Cyberia	89.-
Darkstalkers*	89.-
Davis Cup Tennis*	88.-
Deadly Skies*	94.-
Defcon 5	84.-
Descent	84.-
Discworld	84.-
Dragonheart*	79.-
Earthworm Jim 2*	84.-
Extreme Games	84.-
Extreme Pinball	79.-
Fade to Black	84.-
FIFA Soccer 96	79.-
FIFA Soccer 97*	84.-
Galaxian 3	84.-
Galaxy Fight	79.-
Gex	84.-
Goal Storm	58.-
Gunship	89.-
Guts 'N' Garters*	89.-
Firo & Clawd*	79.-
Hebereke	89.-
Hi-Octane	79.-
Impact Racing	84.-
In The Hunt*	88.-
Inter. Superstar Soccer*	79.-
International Moto X*	79.-
Iron & Blood*	79.-

PSX Software

Titel	Preis
Jewels of the Oracle*	84.-
Jumping Flash	84.-
Jumping Flash 2*	94.-
Kileak the Blood	88.-
Konami Links*	88.-
Konami Open Golf*	88.-
Last Dynasty*	57.-
Lone Soldier	89.-
Magic Carpet	85.-
Mickey's Wild Adventure	84.-
Micro Machines V3*	84.-
Moto X*	88.-
Myst	84.-
Namco Museum Piece	92.-
Namco Soccer Prime Goal*	89.-
Nascar Racing*	84.-
NBA in the Zone	94.-
NBA Live 96	84.-
Need for Speed	85.-
NFL Game Day	92.-
NHL Face Off	92.-
NHL Hockey 97*	84.-
Novastorm	84.-
Olympic Games	79.-
Olympic Soccer	79.-
Olympic Summer Games	88.-
Onside Soccer*	88.-
Parodius Deluxe	58.-
PGA Tour Golf 96	79.-
PGA Tour Golf 97*	84.-
Pete Sampras Extreme Tennis	89.-
Philosoma	84.-
Poed	89.-
Powerserve	94.-
Primal Rage	84.-
Pro Pinball - The Web	86.-
Quake*	99.-
Raging Skies	92.-
Ran Soccer	89.-
Rapid Reload	84.-
Raven Project	89.-
Rayman	84.-
Return Fire*	89.-
Ridge Racer	92.-
Ridge Racer Revolution	92.-
Road Rash	84.-
Scorcher*	89.-
Shanghai Great Moments*	84.-
Shell Shock	79.-
Shockwave Assault	84.-
Slam 'n Jam*	89.-
Soul Edge*	94.-
Space Hulk	84.-
Spot 3*	89.-
Starblade Alpha	84.-
Streetfighter Alpha	89.-
Striker 96	89.-
Supersonic Racers*	89.-
Syndicate Wars*	84.-
Tall Ship*	94.-
Tekken	99.-
The Raiden Project	89.-
Theme Park	84.-
Thunderhawk 2	89.-
Tilt	79.-
Time Commando	84.-
Top Gun	85.-
Total Eclipse Turbo	79.-
Total NBA 96	92.-
Track & Field	94.-
True Pinball	94.-
Tunnel B1*	84.-
Twisted Metal	84.-
Victory Boxing	89.-
Viewpoint	84.-
Viper*	89.-
Virtual Golf	89.-
Warhawk	84.-
Williams Arcade Greatest	55.-
Wing Commander 3	89.-
Wipe Out	92.-
World Cup Golf	88.-
Worms	89.-
WWF Wrestlemania	84.-
Zork Nemesis*	89.-

Angebote freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Produkt- und Preisänderungen vorbehalten. Die angegebenen Preise sind ausschließlich Versandpreise ab Lager Dortmund zzgl. Porto. Es gelten unsere AGB, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 30 DM Kostenpauschale !

* Bei Anzeigenschluß noch nicht verfügbar- Vorbestellung erbeten.

Unsere Spiele des Monats:



Deutsche Anleitung nur 92.-

Tekken 2

Die stählerne Faust schlägt wieder zu !
Neu für Sony Playstation.

Deutsche Anleitung nur 99.-

Top - Angebote PSX und Saturn

Die Hard Trilogy* / Tomb Raider*
Wie brutal kann ein Videospiel sein ???
Für PSX und SAT je nur 89.-

Andretti Racing 97 / Burning Road*
Röhrende Motoren & Qualmende Reifen
Nur PSX je nur 89.-

Nights
Reisen Sie in die Traumwelt Nightopia
inkl. 3D-Control-Pad nur 129.-
Nur SAT nur 94.-

Formel 1 / Pete Sampras Tennis
Die besten Sportspiele des Jahres !
Nur PSX je nur 99.-

Exhumed / Alien Trilogy
Niemand wird Ihr Schreien hören !
Für PSX und SAT je nur 89.-

Casper / Time Commando
Die innovativen Action-Adventures !
Nur PSX je nur 79.-

Baphomets Fluch / Sim City 2000
Die Top-Knobel-Spiele für jedermann
Für PSX und SAT je nur 89.-

X-COM 2* - Terror from the Deep
Der Independence-Strategieknaller
Nur PSX nur 79.-

Destruction Derby / NHL Powerplay
Härteste Sport-Action ist garantiert !
Für PSX und SAT je nur 79.-

Resident Evil
Für alle, die für Highscores töten!
Nur PSX je nur 89.-

Worldwide Soccer 97* / Three Dirty Dwarfes / Fighting Vipers*
Nur SAT je nur 94.-

Crash Bandicoot* / Dawn of Darkness* / Steel Harbinger*
Nur PSX je nur 94.-

Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Vorkasse, ins Ausland nur gegen Vorkasse (Euroscheck + 20.- DM). UPS NN zzgl. 18.- DM, bei Vorkasse zzgl. 10.- DM. Post NN zzgl. 10.- DM, bei Vorkasse zzgl. 8.- DM. Als Vorkasse wird generell nur Euroscheck akzeptiert !

Postversand: Portofrei ab 250.- DM Bestellwert von Software !!

Drift King

PlayStation / Jap-Version
999.999 Credits

Will man seinen Wagen bei Drift King mit dem maximalen Tuning versehen, müssen viele Rennen gewonnen werden. Einfacher geht es mit diesem Trick: während das Genki-Logo auf dem Bildschirm erscheint, haltet Ihr auf dem zweiten Controller die Tasten Start, L1, L2, R1 und unten gleichzeitig gedrückt. Startet Ihr nun ein 1P-Game, habt Ihr sagenhafte 999.999 Punkte auf Eurem Konto und könnt Euch alle Tuningteile kaufen.

Pilotwings 64

Nintendo 64 / Jap-Version
Unendlich Fuel

Fliegt Ihr eine Mission mit dem Cyrocopter oder dem Rocket Belt und der Spritvorrat neigt sich gefährlich dem Ende zu, ruft Ihr flugs das Pausenmenü auf und gebt die Kombination oben, unten, links, rechts ein. Geht nun zurück ins Spiel und Ihr seid jegliche Spritsorgen los.

Super Mario 64

Nintendo 64 / Jap-Version
Cheat-Mode

Auch für Super Mario 64 gibt es einen Trick, den uns Christian Baumer aus Nürnberg am schnellsten zugesandt hat. Trefft Ihr zum ersten Mal auf Bowser, müßt Ihr dort 1000 Münzen aufsammeln, was natürlich einige Zeit dauern wird. Geduldige Naturen erhalten zur Belohnung einen Cheat-Mode. In der linken oberen Ecke steht nun M25, verliert Ihr ein Leben, bekommt Ihr eines dazu, sammelt Ihr dagegen ein Zusatzleben ein, verliert Ihr eines.



FUN GENERATION HOTLINE

DIENSTAGS VON 18.00-20.00 UHR
0931 / 4043710

Crash Bandicoot

PlayStation / US-Version
Alle Levels, Edelsteine, Schlüssel

Mit diesem Paßwort habt Ihr Sonys Edel-Jump´n Run komplett durchgezockt und könnt alle Levels direkt anwählen: Dreieck, Dreieck, Dreieck, Dreieck, X, Quadrat, Dreieck, Dreieck, Dreieck, Dreieck, Quadrat, X, Dreieck, Kreis, Dreieck, Dreieck, Dreieck, Kreis, Quadrat, Dreieck, X, X, X, X. *Das Paßwort hat uns Michael „Paul" Schüren zukommen lassen.*

Resident Evil

PlayStation
Alle Waffen, alle Schlüssel

Unter Vorbehalt veröffentlichen wir einen weiteren Cheat für den Horrorschocker Resident Evil. Im Titel-Screen, wenn Euch das Blut entgegenspritzt, drückt die folgende Tastenkombination: L1, L2, links, rechts, oben, unten, oben, unten, unten, oben, L1, L2, L1 + L2. Der Code sollte sehr schnell eingegeben werden.

International Track & Field

PlayStation / alle Versionen
Verschiedenes

1. Kugelstoßen: Versucht, folgende Weiten zu erzielen: 1.11m, 2.22m, 3.33m etc.. Gelingt Euch das, erscheint hinter den Zuschauern ein Dinosaurier.

2. Speerwurf: Schleudert den Speer mit maximaler Power und einem Winkel von mehr als 60°, und Ihr holt ein Ufo vom Himmel.

3. Stabhochsprung: Qualifiziert Euch beim ersten Versuch, und steigert die nächste Höhe um mindestens 40cm. Überquert die Latte wieder im ersten Anlauf, und es erscheint ein Space Shuttle.

4. 100m Freistil: Gebt im Auswahlmenü der Disziplinen auf dem 100m Freistil-Symbol oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts, Kreis und X ein. Die Schwimmerinnen haben nun Bikinis an.

5. Weitsprung/Dreisprung: Erreicht wie beim Kugelstoßen eine der folgenden Weiten: 1.11m,2.22m, 3.33m etc.. Aus dem Landepunkt spitzt ein Maulwurf hervor.

6. Hammerwerfen/Diskuswerfen: Wieder müssen sehr seltsame Weiten erzielt werden: 1.01m, 21.21m, 35.35. Beim Hammerwerfen steigt dann ein Ballon in die Luft, beim Diskuswerfen flattern Tauben durch die Luft.

7. Hochsprung: Funktioniert genauso wie der Stabhochsprung - bewundern dürft Ihr beim erfolgreichen Meistern einen Zeppelin.

Total NBA 96

PlayStation / Pal-Version
3-Punkte-Werfer

Zwei weitere 100%-Werfer konnten ausgemacht werden. Es sind Olden Plynice (Sacramento Kings) und Eric Mobley (Milwaukee Bucks)
Patrick Beck, Schönleiten

Darius II

Saturn / Pal-Version
Diverses

Alle Codes müssen im Hauptmenü (Game Start/Options) eingegeben werden:

Level Select: Z, unten, L-Taste, oben.

2 neue Schwierigkeitsgrade: L-Taste, rechts, unten, links.

5 Credits pro Spieler: C, R-Taste, rechts, unten.

Permanentes Dauerfeuer: B, unten, L-Taste, rechts.

Nach erfolgreicher Eingabe ertönt ein Geräusch.

Carsten Weissenberg, Greven



Rayman

PlayStation / Pal-Version
Anfangsfilm

Um am Anfang einen Film anschauen zu können, muß man im Sony-Titelbildschirm L1+R1 gedrückt halten.

Toshinden Remix

Saturn / Pal-Version
Versteckte Charaktere/Alternatives Outfit

Sobald „Press Start" erscheint, drückt Ihr schnell oben, unten, X, B, A, Y, C, Z, Start. Es reicht auch aus, bei Sho das Steuerkreuz nach oben zu drücken und die Select-Taste zu drücken. Das neue Outfit erhält man, wenn mit X, Y oder Z ausgewählt wird. Eijii, Sofia und Ellis haben sogar ein drittes Kostüm in der Gaderobe. Dazu muß man das Steuerkreuz nach unten drücken und mit X, Y oder Z bestätigen. *Anonymer Leser mit rotem Filzstift*

WWF Wrestlemania

PlayStation / PAL-Version
Diverses

Drückt während des Matches auf Pause und gebt folgende Codes ein: **Unverwundbarkeit:** X, Dreieck, R2, oben. **Timer stoppen:** X, Dreieck, R2, links. **Cheats deaktivieren:** Quadrat, O, Dreick, X.

Virtua Fighter Kids

Saturn / Jap-Version
Wireframe Modus, als Dural spielen

Wireframe Modus: Beendet Virtua Fighter Kids auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad erfolgreich. Beginnt das Spiel von neuem und haltet die R- und L-Tasten während der Charakterauswahl gedrückt. Die Figuren sind nun als Gitterdraht-Modelle dargestellt.

Als Dural spielen: Geht im Kämpfer-Auswahlmenü auf Akira und gebt die Kombination unten, oben, links, rechts+A ein, und Ihr könnt als Dural antreten.

Motor Toon GP 2

PlayStation / US-Version
Alle Extras

Neue Charaktere: 4E43
Tank Combat: 5443
Neue Strecken: 4154
Submarine X: 5358
Motor Toon R: 4631

Legende

1 = R1	*2 = R2*	*3 = R2+R1*
4 = L1	*5 = L1+R2*	*6 = L1+R2*
7 = L2+R2+R1	*8 = L2*	*9 = L2+R1*
A = L2+R2	*B = L2+R2+R1*	*C = L2+L1*
D = L2+L1+R1	*E = L2+L1+R2*	
F = L1+L2+R1+R2		

Top Gun: Fire At Will

PlayStation / US-Version
Paßwörter

Miramar 2 63631
Miramar 3 86023
Miramar 4 56141
Miramar 5 79523
Miramar 6 07631
Cuba 1 20123
Cuba 2 57131
Cuba 3 70613
Cuba 4 82123
Cuba 5 46464
Cuba 6 75623
Cuba 7 39964
Korea 1 26126
Korea 2 89464
Korea 3 91692
Korea 4 15084
Korea 5 84103
Korea 6 08584
Korea 7 77603
Korea 8 90194
Korea 9 28103
Korea 1 41684
Libya 1 78692
Libya 2 91184
Libya 3 48384
Libya 4 02726
Libya 5 31984
Libya 6 94236
Libya 7 81484
Libya 8 45726







SUPER Mario 64
Der Weg zu den Sternen

TEIL 2

Mittlerweile dürfte das ein oder andere japanische Nintendo 64 deutsches Wohnzimmerlicht erblickt haben. Im zweiten Teil unserer Komplettlösung erklären wir deshalb die restlichen 7 Grundlevel, die drei Bowser Level, die ! Schalter und sämtliche Extra Sterne. Wer noch kein Mario 64 sein eigen nennt, kann sich anhand der Bilder schon mal mächtig Appetit machen. Wem der erste Teil des Weges zu den Sternen fehlt, kann die entsprechende Fun Generation (Heft 10/96) unter der Rubrik Back Issues nachbestellen.





Kurs 9

Beschreibung: Im Keller des Schlosses geht Ihr durch die große Sterntür und springt durch den Wasserwall.

Dort findet Ihr einen Wasserlevel mit Bowsers U-Boot.

Star 1: Klettert auf das U-Boot!
Star 2: Taucht am Anfang das Levels bis zum Grund und öffnet dort die vier Schatztruhen in der richtigen Reihenfolge!
Star 3: Sammelt 8 rote Münzen.
Star 4: Die Blasen am Grund des Raumes mit dem U-Boot erzeugen Wasserringe, schwimmt durch fünf aufeinanderfolgende, der Stern erscheint inmitten der Blasen (Benutzt den grünen Block um an den Stern zu gelangen).
Star 5: Der „Manta Ray" Fisch zieht ebenfalls Wasserringe nach sich, schwimmt erneut durch fünf aufeinanderfolgende.
Star 6: Um an den Stern im roten Metalgitter zu gelangen, benötigt Ihr den blauen und anschließend den grünen Block.
Star 7: Holt 100 Goldstücke.



Kurs 10

Beschreibung: Befindet sich im ersten Stock im Raum mit dem wandgroßen Spiegel. An einem Ende des Zimmers seht Ihr ein Bild im Spiegel, das es eigentlich gar nicht gibt. Springt an der entsprechenden Stelle durch die Wand.

Es handelt sich um einen Eislevel mit einem Eismonster, einem Pinguin und einem Schneemanngesicht, das versucht, Euch vom Berg zu blasen.

Star 1: Klettert auf den Berg bis hin zum Pinguin und überwindet das Gebläse, indem Ihr immer im Windschatten des Pinguins bleibt. Der Stern befindet sich auf der Spitze des Berges.
Star 2: Stumpt den riesigen Eisgegner von seiner Plattform.
Star 3: Holt den Stern im 3D-Labyrinth gleich am Anfang der Runde.
Star 4: Im Eiswasser befindet sich ein Gegner mit einer Art Rotor auf dem Kopf, springt ihm auf die Rübe und fliegt so zur nahegelegenen Erhöhung. In der linken Box befindet sich der Stern, in der rechten ein Schildkrötenpanzer.
Star 5: Sammelt 8 rote Münzen.
Star 6: Fahrt mit dem Schildkrötenpanzer die Rampe mit den drei gelben Münzen hoch, krabbelt in die Grotte und benutzt den blauen Block, um den Stern im Irrgarten zu holen.
Star 7: Holt 100 Goldstücke.







mehr power

mit game buster™

für saturn™ oder playstation™

jump higher BIGGER faster punch hard live forever skip levels better more

game buster™ legt die power in deine hände

- länger leben, härter schlagen, schneller rennen, höher springen
- GAMEBUSTER hat hunderte von eingebauten cheats für die neuesten games und für die besten der restlichen games
- speicher-manager (saturn)- 16 mal größeren speicher als der saturn selbst
- speicher-manager (playstation)- kopiert 10 mal mehr spielstände auf die memory-card
- zusätzlich erhältliches PC-link für die verbindung mit einem PC. ein muß für jeden hacker
- mit deutscher menüführung und deutscher anleitung. GAMEBUSTER support: unterstützung durch sprachcomputer-hotline und internet-sites für alle cheats, tips & tricks usw.
- füge eigene neue codes hinzu, für neue und bestehende games

preis dm 99,-

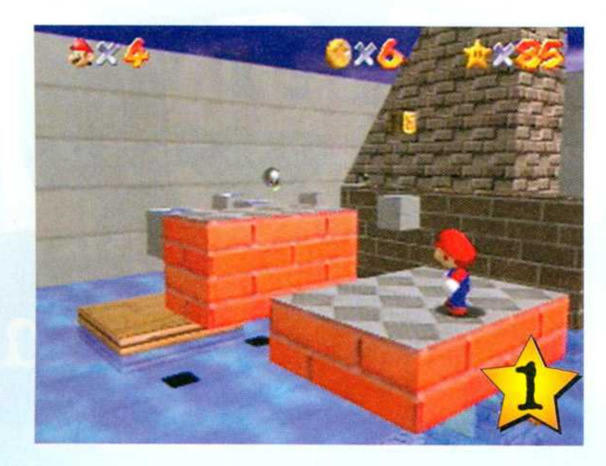
erhältlich in
allen gut sortierten computer- & video-fachgeschäften
oder direkt beim exklusiv-distributor: DATAFLASH GmbH
Dataflash GmbH, Wassenbergstr. 34, 46446 Emmerich
Tel.: 0 28 22/6 85 45, Fax: 0 28 22/6 85 47. WebsiteandEmail http://www.dataflash.com

versandkosten DM 10 

PLAY + SAT 3



Kurs 11





Beschreibung: Im ersten Stock des Schlosses. Dargestellt wird er durch ein Bild eines überdimensionalen Wasserläufers.

Er zeichnet sich durch die Möglichkeit aus, den Wasserstand durch Berührung der bunten Diamanten zu variieren.

Star 1: In der gelben Box nahe der kleinen beweglichen Plattformen.
Star 2: In der gelben Box auf der höchsten „Luftinsel".
Star 3: Findet alle 5 geheimen Stellen (eine befindet sich hinter dem Block, den Ihr am Boden des Levels verschieben könnt; einer ist in der gelben Box, die Ihr erreicht, indem Ihr Euch auf den verschiebbaren Block stellt; ein weiterer befindet sich hinter der Kiste, die Ihr in ein Stück in die Mauer schieben könnt; einer ist in der gelben Box auf dem Metallkäfig mit dem Stern; und der letzte ist in der gelben Box auf der Insel, die von der Bombe gedreht wird).
Star 4: Ganz oben im Metallkäfig (Laßt das Wasser komplett ab, zerstört die Kiste unten am Käfig, klettert auf den Käfig, stellt Euch auf den linken Holzaufzug, verlaßt ihn ganz unten, rennt in den Käfig und springt auf den Aufzug, ehe er wieder hochfährt).
Star 5: Sammelt 8 rote Münzen.
Star 6: Schießt Euch mit der Kanone in das Metallgebilde in der Ecke und schwimmt dann in den anderen Teil des Levels. Benutzt den ! Block, um hinter den Rost in der Nähe der Ecke zu gelangen. Stoßt Euch an der Mauer ab, um an den Stern ganz oben zu gelangen.
Star 7: Holt 100 Goldstücke.

Kurs 12

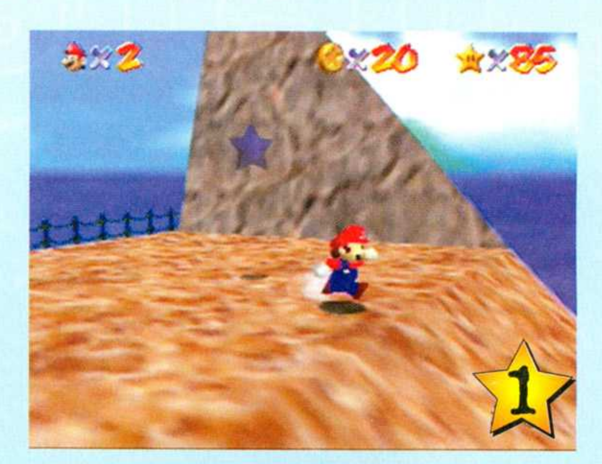


Beschreibung: Im ersten Stock des Schlosses. Ein Bild, das Pilze zeigt!

Es handelt sich um einen Berglevel mit Affen, einem Wasserfall und Riesenpilzen.

Star 1: Ganz oben auf dem Berg!
Star 2: Schnappt Euch den Affen an der Spitze des Berges (wo sich auch Stern 1 befindet) und folgt ihm. Er öffnet den Käfig mit dem Stern.
Star 3: Sammelt 8 rote Münzen.
Star 4: Ziemlich weit oben befindet sich ein Stück Mauer, das sich leicht wellig bewegt. Hinter ihr befindet sich ein Stern.
Star 5: Aktiviert den flachen ! Schalter, es erscheint sowohl ein Block direkt vor Euch, als auch ein Block direkt vor dem Wasserfall. Benutzt den Block am Wasserfall, um den Stern dahinter zu erreichen.
Star 6: Benutzt die Kanone, um Euch auf den Pilz mit dem Stern zu schießen.
Star 7: Holt 100 Goldstücke.









Kurs 13





Beschreibung: Er befindet sich ebenfalls im ersten Stock hinter der Tür mit dem Stern darauf.

Benutzt Mario das linke Bild als Eingang, wird er im Vergleich zur Umwelt riesengroß, nimmt er hingegen das rechte Bild als Eingang, wird er im Vergleich zur Umwelt ein Winzling. Wenn Mario in eine Röhre springt, kann er von der großen in die kleine bzw. von der kleinen in die große Welt wechseln.

Star 1: Bei der grünen Röhre in der Nähe des ! Schalters. Verwandelt Euch in den kleinen Mario. Besiegt die Riesenpflanze, die Feuer spuckt und schnappt Euch den Stern.

Star 2: Ebenfalls als kleiner Mario kommt Ihr an den Stern in einer gelben Box beinahe an der Spitze der Insel.

Star 3: Gleich nach dem Loch, aus dem die schwarzen Kugeln rollen, bequatscht Ihr die Schildkröte, bis sie Euch zum Rennen herausfordert. Der Gewinner bekommt den Stern.

Star 4: Sucht als großer Mario die 5 geheimen Stellen (auf der Kanone; vor dem Loch, aus dem die schwarzen Kugeln rollen; in der Höhle, durch die nur der kleine Mario kommt; im Pool ganz oben auf der Insel; das Loch im Berg an der Ecke der Holzbrücke).

Star 5: Sammelt 8 rote Münzen (im Berg!).

Star 6: Macht als großer Mario eine Gesäßbombe in den Pool oben auf der Insel und klettert als kleiner Mario in das so entstandene Loch und besiegt dort den Tausendfüßler.

Star 7: Holt 100 Goldstücke.



Beschreibung: Im zweiten Stock befindet sich eine Uhr, ihr Zifferblatt ist der Eingang in den Level.

Betritt man die Uhr Punkt 3, 6, 9 oder 12, bleiben alle Plattformen stehen (So lassen sich allerdings nicht alle Sterne sammeln).







Star 1: Geht den gewöhnlichen Weg und Ihr stoßt direkt auf den ersten Stern (besser mit gestoppten Plattformen).

Star 2: Klettert an Stern 1 vorbei und passiert das Monster, springt nun über die Kluft, der Stern ist direkt vor Euch (besser mit gestoppten Plattformen).

Star 3: Stellt Euch auf den Uhrzeiger und fahrt bis zum Stern (Plattformen nicht stoppen!).

Star 4: Klettert nach ganz, ganz oben, springt vorbei am Zeiger auf den blauen Stein und holt Euch den Stern (Plattformen nicht stoppen!).

Star 5: Stellt Euch auf den Käfig mit dem Stern darin und springt auf eine der Plattformen, die aus der Wand kommen, um an den Stern zu kommen.

Star 6: Sammelt 8 rote Münzen.

Star 7: Holt 100 Goldstücke.



Kurs 15





Beschreibung: Im zweiten Stock befinden sich neben der Uhr noch zwei Räume, die Ihr durch die beiden Löcher in der Wand erreicht. Einer der beiden ist Kurs 15, der andere ein Bonuslevel.

Ein Level, in dem es fliegende Teppiche, ein Piratenschiff und ein Luftschloß gibt.

Star 1: Am Ende des Piratenschiffes.
Star 2: Fliegt mit den Teppichen so hoch Ihr könnt (Ihr kommt zweimal durch das Luftschloß). Der Stern ist auf dem Dach des Schlosses.
Star 3: Sammelt 8 rote Münzen.
Star 4: Von den vier runden Plattformen aus geht Ihr Richtung der Brücken und der hin- und herschwingenden Plattformen. Sucht jetzt den ! Schalter. Aktiviert ihn und benutzt die eckigen Steine, um an den Stern zu gelangen.
Star 5: Beinahe an derselben Stelle klettert Ihr das steile Holzgefälle hoch und lauft über die schwingende Plattform direkt zum Stern.
Star 6: Schießt Euch mit der Kanone an die Stange, die auf der Insel in der Luft steht. Der Stern ist in der gelben Box.
Star 7: Holt 100 Goldstücke.



Bowser 1



Beschreibung: In der Haupthalle die Treppen hoch, ab durch die Tür mit dem großen Stern und rein in die Falltür.
Preis: der erste Schlüssel (Öffnet die Tür zum Keller, und somit die Kurse 6,7,8,9).
So besiege ich Bowser: Rennt um ihn herum, krallt Euch seinen Schwanz und schmeißt ihn auf eine der Bomben.



Bowser 2

Beschreibung: Dieser findet sich im Keller hinter der Tür mit dem großen Stern.
Preis: der zweite Schlüssel (Öffnet die Tür zum ersten Stock und somit die Kurse 10,11,12 und 13)
So besiege ich Bowser: Rennt mal wieder um ihn herum, schnappt Euch zur Abwechslung seinen Schwanz und schmeißt ihn erneut auf eine Bombe.

Bowser 3



Beschreibung: Im ersten Stock geht's die Treppe rauf, dann durch die Sterntür und die letzte Treppe hoch (Wer zu wenig Sterne hat, läuft ewig).

Preis: Das Ende des Spiels. Waahooo!

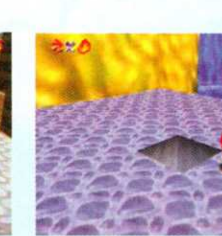
So besiege ich Bowser: Lauft Bowser erneut schwindelig, reißt Euch seinen Schwanz unter die Arme und -Achtung neu- werft ihn dreimal auf eine der Bomben.

Die Schalter





Der grüne ! Schalter



Der blaue ! Schalter





Der rote ! Schalter

Der grüne ! Schalter

Wo ist das Ding: In Kurs 6, begebt Euch zum Loch Ness Monster, klettert auf dessen Kopf und steuert ihn zu der Plattform, deren Türe nicht blockiert ist. Springt auf den roten Rost, geht durch die Tür und hüpft in den See aus Flüssigmetall. Ihr werdet für kurze Zeit zum Flüssigmetallmario und könnt so unter Wasser gegen die Strömung anlaufen, bis Ihr zum grünen ! Schalter kommt, den Ihr logischerweise aktiviert.

Was bringt das Ding: Ab sofort könnt Ihr Euch bei allen grünen Blöcken in Metallmario verwandeln und somit unter Wasser laufen und außerdem die meisten Gegner durch einfache Berührung erledigen.

Der blaue ! Schalter

Wo ist das Ding: Wenn Ihr mit dem Rücken zur Tür von Kurs 6 steht, geht Ihr nach links und dann gleich wieder links. Vor Euch ist jetzt eine Tür ohne Stern darauf, geht durch sie und Ihr kommt in einen Raum mit viel Wasser. Vollführt die legendäre Gesäßbombe auf die beiden Säulen rechts und links vor Euch. Jetzt sollte das Wasser abfließen und eine Tür frei werden. Nix wie durch die Tür und Richtung Wasserfall, unterwegs befindet sich ein Loch, in das Ihr springen solltet. Am Ende des Levels befindet sich der blaue ! Schalter.

Was bringt das Ding: An allen blauen Blöcken könnt Ihr Euch fortan durchsichtig machen und so durch Metallgitter und einige andere Hindernisse laufen.

Der rote ! Schalter

Wo ist das Ding: In die Haupthalle fällt ein riesiger Sonnenstrahl, stellt Euch in dessen Mitte und laßt Mario in die Sonne schauen. Der rote ! Schalter befindet sich auf der Plattform in der Mitte.

Was bringt das Ding: Die roten Blöcke haben jetzt eine ähnliche Wirkung wie Red Bull, sie verleihen Euch Flügel. Um zu fliegen führt Ihr einen dreifachen Sprung aus oder schießt Euch aus einer Kanone.



Extra Sterne

Star 1: Rein in die Haupthalle, die Treppe hoch und rechts in die Tür mit dem Stern. Springt rechts in das Bild der Prinzessin und rutscht zum Stern.

Star 2: Im Vorraum von Level 3 sind zwei schwarze Löcher in der Wand, in dem einen gibt's lecker Extraleben, im anderen eine Schwimmrunde. Sammelt alle acht roten Münzen für einen Stern.

Star 3: Rennt in den Keller, sobald Ihr 20 Sterne habt und schnappt Euch den Hasen.

Star 4: Wenn Ihr 20 Sterne besitzt, könnt Ihr dem Toad im Vorraum zu Level 6 einen Stern abquatschen.

Star 5: Nachdem Ihr den 50. Stern erhalten habt, kommt der Hase zurück (Funny Bunny Two: The Rabbit strikes back). Schnappt ihn Euch erneut.

Star 6: Im ersten Stock ist einer der Toads bereit, Euch einen Stern rauszurücken, vorausgesetzt Ihr habt 50 Sterne.

Star 7: Auch der Toad im Vorraum zu Level 14 und 15 schenkt Mario mit 50 Sternen einen weiteren.

Star 8: Ebenfalls im Vorraum zu Level 14 und 15 ist ein Raum gegenüber Level 15. Dort findet Ihr einen Bonuslevel, in dem Ihr alle acht roten Münzen sammeln müßt.

Star 9: Sammelt acht rote Münzen im Bowser Level 1.

Star 10: Sammelt acht rote Münzen im Bowser Level 2.

Star 11: Sammelt acht rote Münzen im Bowser Level 3.

Star 12: Sammelt acht rote Münzen im grünen ! Schalter Level.

Star 13: Sammelt acht rote Münzen im blauen ! Schalter Level.

Star 14: Sammelt acht rote Münzen im roten ! Schalter Level.

Star 15: Benötigt für die Rutsche von Extra Stern 1 weniger als 21 Sekunden.

YOSHI

Wenn Ihr nach ca. 30 bis 40 Minuten alle 120 Sterne habt, könnt Ihr zu dem Gitter außerhalb des Schlosses pilgern, das das ganze Spiel über geschlossen war. Dort ist jetzt ein Loch im Boden, in dem sich eine Kanone befindet. Schießt Euch auf das Schloß und haltet ein kleines Kaffeekränzchen mit Yoshi...



Charts

Lesercharts / September	Händler / Freak's Shop	FUN GENERATION
1. (1) Resident Evil (PSX)	1. Formel 1 (PSX)	1. Formel 1 (PSX)
2. (9) Formel 1 (PSX)	2. Resident Evil (PSX)	2. Super Mario 64 (N64)
3. (-) Nights (SAT)	3. Puzzle Bobble (PSX)	3. Crash Bandicoot (PSX)
4. (8)Alien Trilogy (PSX, SAT)	4. Olympic Games (PSX)	4. Exhumed (SAT)
5. (7) Int. Track & Field (PSX)	5. Nights (SAT)	5. Tunnel B1 (PSX)
6. (-) Sega Rally (SAT)	6. Alien Trilogy (SAT)	6. Die Hard Trilogy (PSX)
7. (-) Tekken 2 (PSX)	7. Battle Arena Toshinden (PSX)	7. Sega Rally (SAT)
8. (4) Ridge Racer Revolution (PSX)	8. Destruction Derby (SAT)	8. Star Gladiator (PSX)
9. (2) The Need For Speed (PSX, SAT)	9. Exhumed (SAT)	9. I. Superstar Soccer Deluxe (SNES)
10. (-) Athlete Kings (SAT)	10. Project Overkill (PSX)	10. wipEout 2097 (PSX)

Mitmachen und mitgewinnen! Schreibt Eure drei bevorzugten Konsolentitel auf eine frankierte Postkarte und sendet diese bitte an: FUN GENERATION, „Charts", Max-Planck.-Str. 13, 97204 Höchberg. Zu gewinnen gibt es wieder drei Überraschungspakete. Einsendeschluß ist der 25. Oktober 1996. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Gewinner aus FUN GENERATION 10/96: Matthias Höpel - Berlin, Marco Gross - Bremen, Michael Groß - Plauen.

Back Issues

Fun Generation ______		je 5,80 =	
Fun Generation ______		je 5,80 =	
Fun Generation 8/96		je 5,80 =	
Fun Generation 9/96		je 5,80 =	
Fun Generation 10/96		je 5,80 =	
+ Porto	(3,- DM ab 3 Hefte 4,- DM - Ausland: 8,- DM ab 3 Hefte 12,- DM)		
Gesamtbetrag:			

Adresse:

Name, Vorname

Straße, Haus-Nummer

Plz, Wohnort

Bitte Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck oder in bar mit ausgefülltem Coupon an folgende Adresse schicken: Fun Generation · „Back Issues" · Max-Planck-Str. 13 · 97204 Höchberg



ENDLICH!

Destruction Derby 2

Zumindest in der Pannenstatistik des ADAC werden die Psygnosis-Kutschen nicht sonderlich gut abschneiden. Unsere Tester bleiben davon jedoch unbeeindruckt!

Nachschub!

Wave Race 64

Was leistet das erste Rennspiel für das Nintendo 64?

BESCHERUNG!

Der rote Faden durch den Softwaredschungel

Einkaufsführer zu Weihnachten

First Aid

FORMEL 1

Der ultimative Players Guide mit Tips der FG-Profis zu allen Strecken

Bullet in the Head

VIRTUA COP 2

Das beste Shoot'em Up aller Zeiten?

...ab 13.11.96

IMPRESSUM

Fun Generation
CyPress
Verlagsgesellschaft mbH
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg
Tel.: 0931 / 4043710
Fax.: 0931 / 4043711
HTTP://WWW.CYPRESS-ONLINE.DE

Chefredakteur:
Götz Schmiedehausen
E-Mail: GOETZ@CYPRESS-ONLINE.DE

stellv. Chefredakteur:
Stephan Girlich
E-Mail: STEPHAN@CYPRESS-ONLINE.DE

Art Direction:
Kai Neugebauer
E-Mail: KAI@CYPRESS-ONLINE.DE

Layout:
Kai Neugebauer, Kerstin Tschech

Textkorrektur:
Rabea Lehr

Freie Mitarbeiter:
Markus Appel, Andreas Binzenhöfer, Michael Endres, Holger Gößmann, Stefan Hellert, Marc A. Kirzeder, Rabea Lehr, Bastian Lurz, Wolfgang Müller, Philipp Noack, Julian Ossent & Kerstin Tschech

Titel: Sony Computer Entertainment & Kai Neugebauer

Geschäftsführer CyPress Verlagsgesellschaft mbH:
Wolfgang Hartmann
E-Mail: WOLFGANG@CYPRESS-ONLINE.DE

Anzeigenleiter:
Wolfgang Hartmann
Tel.: 0931 / 4043712
Fax.: 0931 / 4043711

Vertriebsleiter:
Axel Herbschleb
Tel: (0931) 418-2198

ABO-Service:
Frau Gehret
Tel: (0931) 418-2756

Verlag:
CyPress
Verlagsgesellschaft mbH
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

Anzeigenservice:
Rolf Ganzer,
Tel.: 0931 / 4043716
E-Mail: ROLF@CYPRESS-ONLINE.DE

Anzeigenpreise: Anzeigenliste Nr. 2 vom 1.4.1996

Vertrieb Handelsauflage: Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandlung): Vereinigte Motor-Verlage GmbH & Co. KG, Leuschnerstr. 1, 70612 Stuttgart, Tel: (0711)1 82-01, Telex 7 21 593. Ausland: Deutscher Pressevertrieb Buch, Hansa GmbH, Postfach 10 16 06, 20010 Hamburg, Tel: (040) 2 37 11-0, Telex 2 162 401.
Bezugspreise: Jahresabonnement DM 62,40 (Inland), DM 79,20 (Ausland), Abonnement-Preise inkl. Versandkosten. Einzelhefte Inland und Ausland: DM 5,80 + Versandkosten.
Zahlung Abonnement: nur auf Postgirokonto Stuttgart (BLZ 600 100 70) 211 717-707; Zahlung Einzelheft: nur auf Postgirokonto Stuttgart (BLZ 600 100 70) 238 925-705.
Bankverbindungen:
Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG
Dresdner Bank AG, Würzburg
(BLZ 790 800 52) 314 889 000
Bayerische Vereinsbank AG, Würzburg
(BLZ 790 200 76) 2 506 173
Kreissparkasse, Würzburg
(BLZ 790 501 30) 17 400
Postgirokonto Nürnberg
(BLZ 760 100 85) 99 91-853
Bezugsmöglichkeiten: Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen. Abbestellungen sind jederzeit möglich. Sollte die Zeitschrift aus Gründen, die nicht vom Verlag zu vertreten sind, nicht geliefert werden können, besteht kein Anspruch auf Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgelder.

Druck: Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG, 97064 Würzburg.

Hilfsmittel dieser Ausgabe: Laserdiscs in THXAC3DOLBYSURROUND, Kai's Geburtstag (und dicke Schädel am Tach danach), A3 mit dicken Kratzern, Tocotronic 7-inches, RayGun, BlahBlahBlah
Special Thanx: Sony, Laguna & Nintendo
Very Special Thanx an: Euch Leser!
Laser des Monats: Phaser 550



